2xCD

PEŁNA WERSJA GRY
B-HUNTER

PREKURSOR
„CRIME CITIES"

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 8/2002

WAKACJE NA MAKSA

- GRA W KAPSELKI
- ROZBIJANIE „TITANICA"
- BEZ WODY DALEKO NIE ZAJDZIESZ
- JAK ROZPALIĆ OGNISKO BEZ FIREBALLA
- JAK PRZEŻYĆ WAKACJE
- WAAR IS HET DICHTSTBIJZIJNDE INTERNETCAFE?

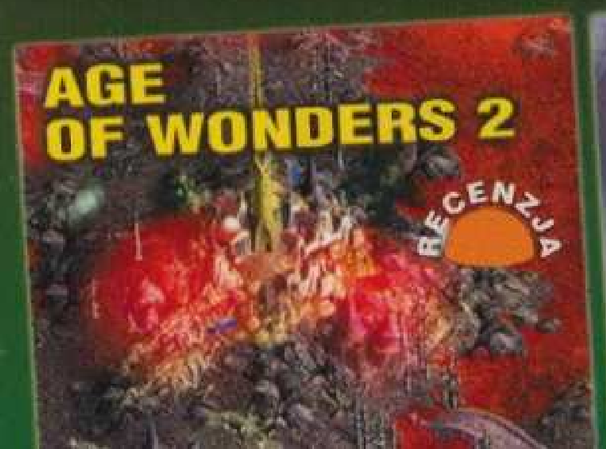
WARCRAFT III

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

ISSN 1230-8773
9 771230 877007 08 >

INDEKS Nr 320358

PONADTO W NUMERZE



Wróżbita kontroluje żywioły nieba i ziemi, jest mistrzem w sztuce szamańskiej.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 519 69 19
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PROJEKT

© 2002 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Reign of Chaos jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Blizzard Entertainment a Warcraft jest zastrzeżonym znakiem handlowym lub znakiem handlowym w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

OD REDAKCJI

Być może już po okładce zorientowaliście się, że tym razem w ŚGK będzie zupełnie inaczej. A jeśli nie, to oświadczam Wam to teraz i tutaj: będzie inaczej. A wszystko dlatego, że mamy wakacje, lato i luz – i że nie dla nas te luksusy. Nie wyjedziemy byczyć się na plażach Riviery, nie wypijemy chłodnych drinków na Hawajach, ani nie zatańczymy w nocnej dyskotece w Hollywood. I właściwie nie ma w tym niczego niezwykłego, bo jak się pracuje w takim magazynie, jak ŚGK, gry muszą starczyć za wszystkie przyjemności. No i pisanie o nich. A jednak, tym razem postanowiliśmy zbuntować się i na przekór losowi poddać się wakacyjnym klimatom – jeśli nie na łonie natury, to chociaż na łamach ŚGK. I tak oto powstał numer numerów, coś tak niezwykłego, że sami czujemy się zaskoczeni. Wystarczy powiedzieć, że:

– po raz pierwszy dajemy ocenę 10/10 („Wędkowanie sezon 2002");

– po raz pierwszy zamiast standardowej recenzji, dajemy dialog i boimy się, czy ktoś nie pomyśli, że to jednak zwykła pyskówka;

– po raz pierwszy oceniamy grę z punktu widzenia Quentina Tarantino i Roberta Rodrigueza i jeszcze bardziej się boimy, czy któryś nas nie pozwie o zniesławienie;

– po raz pierwszy KAT napisał opowiadanie, zamiast normalnego felietonu tudzież poradnika, z czego mogą wyniknąć tylko kłopoty;

– po raz pierwszy Raport Specjalny mówi o wszystkim, tylko nie o grach (no, prawie);

– i po raz pierwszy zamieszczamy recenzję gry „Warcraft 3" (choć planujemy dawać ją już co miesiąc – co najwyżej zmieniając tylko nazwisko jej autora).

Dodajmy nadto, że o ile normalnie mamy jeden gwóźdź numeru, o tyle tym razem mamy ich cały kilogram. Wystarczy tylko zajrzeć z powrotem na okładkę:

– Gra w kapselki;

– Rozbijanie „Titanica";

– Bez wody daleko nie zajdziesz;

– Jak przeżyć wakacje;

– Waar is het dichtstbijzijnde internetcafe?

A jak ktoś uważa, że to wciąż mało, to mamy dla niego pełną wersję gry pt. „B-Hunter" – będącą w istocie prekursorem „Crime Cities" (polska premiera!). Dodajmy, iż jest to niezobowiązująca strzelanka 3D na upalne letnie wieczory, idealna przed dyskoteką (żeby się maksymalnie naładować adrenaliną) lub przed spacerem z dziewczyną/chłopakiem (żeby nadmiaru adrenaliny się pozbyć).

Miłego chichotu, to znaczy czytania.

WAKACYJNY KONKURS LITERACKI

Czy masz talent literacki?
Czy masz wyobraźnię?
Czy masz odwagę?

Jeśli tak, podziel się z nami swoimi wizjami. Opowiedz własną, niepowtarzalną historię. Jakąkolwiek, pod jednym tylko warunkiem – jej akcja musi toczyć się w świecie jakiejś znanej gry komputerowej (koniecznie napisz jakiej).

Spośród uczestników konkursu wyłonimy finalistów, których nagrodzimy megapakietami najnowszych gier, a do tego ich opowiadania zostaną opublikowane na łamach „Świata Gier Komputerowych".

Teksty mogą być dowolnej objętości i w dowolnej ilości. Prace należy wysyłać na adres redakcji ŚGK: ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz, koniecznie z dopiskiem „Wakacyjny konkurs literacki" lub na konto: rednacz@sgk.com.pl ze skrótem WKL w tytule.

Zamknięcie konkursu nastąpi z dniem 31 sierpnia 2002 r. Wyniki ogłosimy w numerze październikowym (ŚGK 10/02).

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

10 Gier na wakacje 32
Age of Mythology 10
Battle Realms: Winter of the Wolf 10
Blitzkrieg 11
Command & Conquer: Generals 11
Cultures 2 30
Demonic Speedway 19
Frontline Attack 16
Kohan 2 12
Medieval: Total War 13
Neverwinter Nights 14
Paradise Cracked 26
Praetorians 12
Prisoner of War 16
Redakcja na wakacjach 22
Rise of Nations 12
SimCity 4 19
Sudden Strike 2 11
The Gladiators – wywiad 20
The Sum of All Fears 24
The Thing – wywiad 18
Unreal Tournament 2003 28

RECENZJE

3D Mahjongg 56
Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika 42
F1 2002 44
From Dusk Till Dawn 58
Grand Prix 4 44
Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land 54
Le Mans 24 Hours 48
Mobile Forces 57
Stealth Combat 52
Versailles 2: Testament of the King 40
Warcraft 3 36
Wędkowanie sezon 2002 60
Zanzarah: The Hidden Portal 50

POLSKIE PREMIERY

Black and White: Creature Isle 64
Darkened Skye 64
Might and Magic 9 64
Sea Dogs 65
Warlords Battlecry 2 65
Warrior Kings 65

NA SKRÓTY

Przekręty 88
Triki 88

ARENA ONLINE

Jak przetrwać w chaosie 70
Mimesis Online 69
Mody do Half-Life 68
Nowinki 66

ROZWIĄZANIA

Grand Theft Auto 3 72
Jazz & Faust 78
Hitchcock: Ostatnie cięcie 82

HITOTEKA

Listy przebojów 94

RAPORT SPECJALNY

Gracz na wakacjach 90

FORUM

Donosy 99
Hyde Park 96
Listy 97
Między nami, graczami 99
Świat według ManJAka 98
W internecie 96

KLUBY

Frakcja 3D 100
Gry bez prądu 106
Kantyna 102
Taverna 104

POGRANICZA

Film 109
Książki 108
Muzyka 108

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 112
Nauka języka hiszpańskiego z Asteriksem 117
Nowinki z rynku 110
Prawo Jazdy ABCD 116
Słuchawki i mikrofony z Manty 113
Sound Blaster Audigy Platinum
+ Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D 114

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 119
Grao Story 118

KONKURSY

Jak przeżyć wakacje 62
Konkurs filmowy: „Dzień próby" 109
Konkurs filmowy: „Vidocq" 109
Tennis Masters Series 55
Warcraft 3 87

Nareszcie jest – gra, na którą czekaliśmy niemal równie długo i z tak samo zapartym tchem, jak na *Duke Nukem Forever*. Klasyczny RTS w krainach fantasy, do tego zaopatrzony w piękną, trójwymiarową grafikę, doczekał się u nas podwójnej recenzji: osobnej dla trybu single i multiplayer.

str. 36

F1 2002 KONTRA GRAND PRIX 4 str. 44

Wytwórnia Electronic Arts zagarnia kolejne dyscypliny sportu wykupując licencje umożliwiające tworzenie ich symulacji – teraz wybrała się na tory Formuły 1. My tymczasem sprawdzamy, czy dotrzyma jej pola czwarta część legendarnej serii *Grand Prix*.

WĘDKOWANIE SEZON 2002 str. 60

Doskonała grafika 3D, połączona z niezbyt nachalnym, ale niezwykle urozmaiconym dźwiękiem wsparta niezwykłą grywalnością – to właśnie *Wędkowanie*. Nie dość, że w tej grze występują nawet zapachy, to jest ona najwyżej ocenioną pozycją w historii ŚGK!

CD ŚGK

Dema:

- Duke Nukem: Manhattan Project
- Gore: Ultimate Soldier
- Imperium Galactica 3 Genesis
- Medieval: Total War
- Syberia

Dodatki/Mody:

- Quake 3: Rocket Arena MOD
- Unreal Tournament: Rocket Arena MOD
- Dungein Siege – Siege Editor
- GTA3 – Car Stat Editor, GXT Editor, Weapon Stat Editor
- Medal of Honor: Allied Assault – MoHAA Tools

Gry shareware:

- Colony
- Oudo
- PurPeLoid
- Ultranium 3D

Trailery:

- Aliens versus Predator 2: Primal Hunt
- Earth & Beyond
- Need For Speed: Hot Pursuit 2 Xpand Rally

Materiały od czytelników ŚGK:

- Offline FPP.pl – magazyn o grach FPP
- Netwars – najświeższe informacje z sieciowych rozgrywek w Starcraft
- Medżik DiscoPolo Mejker 2002 – Disco Polo w kilka sekund!
- Regret – kampania do Starcraft
- Inferno – młodzieżowy e-zin
- Zaloga G 22 – elektroniczny magazyn o grach

Patche:

- Another War PL
- Command & Conquer: Renegade
- GTA3
- Warcraft 3

Tapety:

- Soldier of Fortune 2
- Warcraft 3

Wygaszacze ekranu:

- Dungeon Siege
- F22 Lightning 3
- Amazing Spider-Man 3D

Sterowniki:

- nVidia Detonator 28.32
- VIA 4in1 v4.36

Użytki:

- DirectX 8.1PL
- Mozilla Win32
- Opera 6.04
- Power Strip 3.0
- WinRar 3.0
- WinZip 8.1

Triki do kilkuset gier na PC.

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Minimalne wymagania: Pentium 3 350, 128 MB RAM, DirectX 8.1a, akcelerator 3D 8 MB, Windows 98

- ← – bieg w lewo
- → – bieg w prawo
- ↑ – przejście w górę oraz wciskanie przełączników
- ↓ – przejście w dół
- **lewy** CONTROL – skok
- **lewy** alt – strzał
- space – kopnięcie
- Z – bomba
- X – zbliżenie
- **prawy** CONTROL **+ strzałki** – rozglądanie się
- 1 **na klawiaturze numerycznej** – poprzednia broń
- 0 **na klawiaturze numerycznej** – następna broń

GORE: ULTIMATE SOLDIER

Minimalne wymagania: Pentium 3 350, 64 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

- ↑ – naprzód
- ↓ – wstecz
- ← – krok w lewo
- → – krok w prawo
- E – spojrzenie w górę
- X – spojrzenie w dół
- S – spojrzenie w lewo
- D – spojrzenie w prawo
- **prawy przycisk myszy** – skok
- C – kucnięcie
- . – chód
- **prawy** [Shift] – zbliżenie
- P – zmiana kamery
- F1 – pomoc
-] – następna broń
- [– poprzednia broń
- 1 – pięść
- 2 – granat
- 3 – pistolet
- 4 – strzelba
- 5 – karabin
- 6 – wyrzutnia rakiet
- 7 – quad barrel
- 8 – minigun
- 9 – snajperka
- 0 – miotacz ognia
- - – piła
- B – bomba

IMPERIUM GALACTICA III GENESIS

Minimalne wymagania: Pentium 3 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

Sterowanie za pomocą myszki:

prawy przycisk myszy + ruch myszką – obrót kamery

prawy i lewy przycisk myszy razem + ruch myszką – zbliżenie i oddalenie

cyfry na klawiaturze numerycznej – zbliżenie statku o określonym numerze

ENTER – ukrycie panelów informacyjnych

SYBERIA

Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 128 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

ESC – menu oraz ekran zawartości kieszeni.

Sterowanie za pomocą myszki.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

↑, 5 **na klawiaturze numerycznej** – przesunięcie kamery w górę

8 **na kawiaturze numerycznej** – szybkie przesunięcie kamery w górę

↓, 2 **na klawiaturze numerycznej** – przesunięcie kamery w dół

1 **na klawiaturze numerycznej** – przesunięcie kamery w lewo

3 **na klawiaturze numerycznej** – przesunięcie kamery w prawo

. **na klawiaturze numerycznej** – uniesienie kamery

/ **na klawiaturze numerycznej** – obniżenie kamery

←, 4 **na klawiaturze numerycznej** – obrót kamery w lewo

7 **na klawiaturze numerycznej** – szybki obrót kamery w lewo

→, 6 **na klawiaturze numerycznej** – obrót kamery w prawo

9 **na klawiaturze numerycznej** – szybki obrót kamery w prawo

+ – obrót kamery w górę

- – obrót kamery w dół

HOME – przejście do punktu startu

P – pauza

F1 – cel misji

F3 – zwężenie ekranu

F4 – rozszerzenie ekranu

CONTROL + P – formacja grupy

SHIFT + TAB – poprzednia jednostka

TAB – następna jednostka

CONTROL + A – zaznaczenie wszystkich jednostek

ENTER – odznaczenie wszystkich jednostek

BACKSPACE – wydanie rozkazu „stój"

G – zgrupowanie jednostek

L – luźna formacja

W – zwarta formacja

E – ruch w przypadku zagrożenia

I – zachowanie formacji

S – skirmish!

H – zakaz ruchu

A – automatyczny atak w przypadku zagrożenia

T – wysłanie wiadomości (podczas gry w sieci)

CONTROL + T – przyspieszenie upływu czasu

F5 – ukrycie panelu informacji o broniach

F6 – ukrycie górnego paska z przyciskami

F7 – ukrycie panelu z informacją o aktywnej jednostce

Jak nie podpalić lasu

Jeśli opanowałeś zdobywanie ognia, to pora wybrać właściwe miejsce na ognisko i odpowiednio je zbudować. Musisz bowiem wiedzieć, że już w czasach Świętej Inkwizycji palenie na stosie traktowano jako sztukę dla sztuki.

Jeżeli chodzi o wybór miejsca, to powinieneś pamiętać, aby nie był to przypadkiem środek lasu czy pole porośnięte suchym zbożem. Idealne są natomiast specjalnie przygotowane do tego celu miejsca na kempingach, polach namiotowych, czy w pobliżu ośrodków wczasowych.

Przede wszystkim ognisko musi być osłonięte od wiatru, więc w tym wypadku możesz wykopać niewielki dołek i w nim ustawić palenisko lub zbudować mały wiatrochron. Przystępując do budowy, pamiętaj, aby najbardziej łatwopalne materiały znajdowały się na dole, a na nich większe i grubsze kawałki drewna.

Dobrze przygotowane ognisko może przez długie godziny służyć jako opiekacz do grzanek i kiełbasek, źródło światła i ciepła. Natomiast kończąc zabawę przy ognisku, obowiązkowo zgaś je zalewając wodą.

PEŁNA WERSJA GRY

B-HUNTER

W tym miesiącu chcielibyśmy zaprosić Was na wycieczkę w przyszłość. Jest rok 2098, a wiele miast na Ziemi zamieniło się w ogromne metropolie pełne gigantycznych drapaczy chmur. Transport odbywa się tam w powietrzu, podobnie jak w filmach „Łowca androidów" czy „Piąty element". Miasta są jednak także zagrożone przez anarchię i zorganizowaną przestępczość. W likwidacji problemu nie pomogły specjalne mury i blokady, utrudniające dostęp do aglomeracji. W celu powstrzymania przestępczości powołano specjalny zespół łowców nazywanych B-Hunterami (skrót od bounty hunters). Są oni świetnymi pilotami, którzy potrafią manewrować pomiędzy budynkami. Te umiejętności przydają się podczas pościgu za przestępcami, a udane akcje przynoszą dopływ gotówki otrzymywanej z miejskiej kasy. Bycie łowcą nagród to zajęcie bardzo dochodowe, ale w tym zawodzie mogą przetrwać tylko najlepsi.

WYMAGANIA

Minimalne: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB
Zalecane: Pentium 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą B-Hunter do napędu CD-ROM.

2. Po uruchomieniu się menu startowego wciśnij „Install Game" i postępuj dalej zgodnie z zaleceniami programu.

3. Określ język, katalog docelowy i zaczekaj na zakończenie procesu instalacji. Grę będziesz mógł później uruchomić z menu Start.

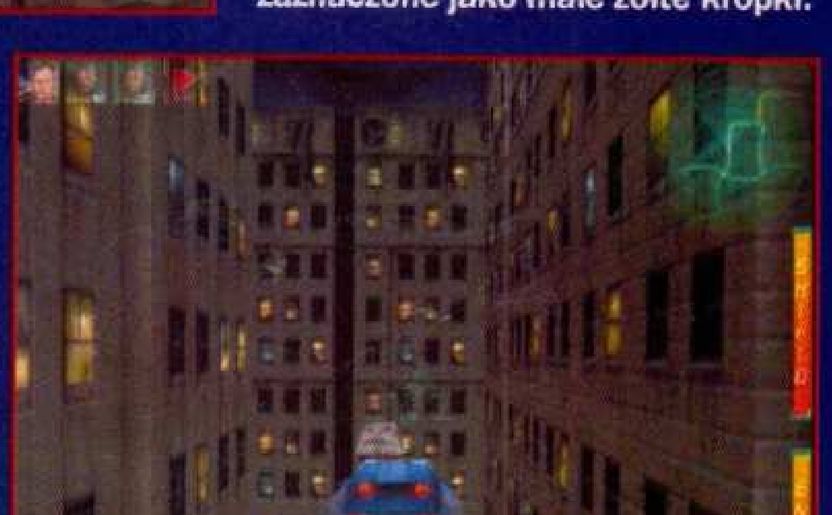
PORADY

1. Podstawa to właściwe opanowanie obsługi Twego pojazdu. Nie jest to zbyt trudne, gdyż do sterowania używasz myszki oraz klawiszy A i Z. Musisz jednak pamiętać, że ściany budynków nie są z papieru i każde zderzenie z nimi pozostawi widoczne ślady na karoserii.

2. Kolejne Twoje cele są dobrze widoczne na mapie. Gdy zbliżysz się do samochodu przestępcy, pojawi się jego identyfikacja i już bez przeszkód będziesz mógł podążać za właściwym kryminalistą.

3. Podczas pościgu i ostrzału uważaj, abyś przypadkiem nie zniszczył jakiegoś neutralnego pojazdu. Otrzymasz wówczas karę pieniężną, a Twoi przełożeni z pewnością nie będą zadowoleni. Gdy kary za zabicie niewinnych ludzi przekroczą pułap 50.000, to sam staniesz się wyjęty spod prawa i inni łowcy nagród podążą Twoim tropem.

4. Często zdarza się, że po zniszczeniu innego pojazdu pozostaje jakiś element jego wyposażenia. Najedź na ten gadżet, a zostanie on automatycznie przez Ciebie zabrany. Wyposażenie znajdziesz też często w pewnych trudnodostępnych miejscach. Na mapie radaru owe gadżety są zaznaczone jako małe żółte kropki.



KLAWISZOLOGIA

A – przyspieszenie
Z – hamowanie
CONTROL / lewy klawisz myszki – strzał z broni podstawowej
SPACE / prawy klawisz myszki – strzał z broni specjalnej
1, 2, 3, 4, 5 – wybór broni podstawowej
6, 7, 8, 9, 0 – wybór broni specjalnej
F1 do F6 – zmiana ustawienia kamery
TAB – powtórka wiadomości
Myszka – sterowanie na boki

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

5. W Chinatown znajduje się wysoce specjalistyczny sklep prowadzony przez Pana Lee. Znajdziesz tam wiele przydatnych rzeczy, które pomogą Tobie w walce z przestępcami. Zabierz tylko ze sobą gotówkę, Pan Lee nie daje niczego za darmo.

6. Czytaj zawsze komunikaty, które pojawiają się w lewym górnym rogu ekranu. Twoi rozmówcy mają często wiele interesujących uwag i przydatnych informacji. ❐

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

SHADOW OF DEATH - SAMODZIELNY DODATEK DO GRY HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® III

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Gra Shadow of Death - samodzielny dodatek do gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC® III - po polsku

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dokładna instrukcja do gry

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 26,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 17 lipca do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. Znajdują się w niej najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. W lipcu będzie to bez wątpienia ogromna radość dla wszystkich fanów gier strategicznych. Znajdzie się w niej pełna, polska wersja samodzielnego dodatku do gry Heroes of Might and Magic® III - Shadow of Death®!!! Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym kiosku lub księgarni egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

3DO™ NEW WORLD COMPUTING

© 2002 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Shadow of Death, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

JUŻ 18 SIERPNIA W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA A W NIEJ GRA STRATEGICZNA CULTURES 2!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

PRZEGLĄD STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO

Gatunkowi gier RTS nie raz i nie dwa przepowiadano odejście w niepamięć, pogubienie się w swoich sztywnych ramach, zanudzenie graczy repetetywnością pomysłów. Jednakże gry te jakoś za każdym razem potrafią wyjść z opresji obronną ręką, odpierając zarzuty, co i rusz udowadniając, że gatunkowi temu daleko jest do upadku. Ba, wydaje się, że nigdy nie był on silniejszy niż obecnie, i to bynajmniej nie tylko dzięki Warcraftowi 3. Przegląd, który poniżej prezentujemy, to kolejny dowód na to, że przyszłość erteesów rysuje się w pastelowych, optymistycznych barwach.

BATTLE REALMS WINTER OF THE WOLF

STRATEGICZNA — *premiera: sierpień 2002*

Rzadko się zdarza, że rozszerzenie do gry opowiada historię poprzedzającą wydarzenia z „podstawki". Takie oryginalne podejście do sprawy widać u twórców **Battle Realms** – pierwszy pakiet rozszerzający o tytule **Winter of the Wolf** rozgrywa się siedem lat przed oryginałem, kiedy to jeszcze Dragon Clan nie istnieje, a ludzie spod znaku Wilka starają się zrzucić niewolnicze jarzmo Klanu Lotosu. Walka o niepodległość opowiedziana jest w jedenastu misjach dla pojedynczego gracza. Pierwsze cztery rozgrywają się pod ziemią – w kopalniach – a następne już na powierzchni w zimowej scenerii, gdzie szczególnie dużą uwagę trzeba będzie zwracać na wydajność upraw. Pakiet przynosi w prezencie nowe jednostki i większe możliwości rozbudowy bazy głównej. Dodatkowo pojawi się jeszcze trzydzieści nowych map do rozgrywki wieloosobowej. Grę w Polsce ujrzymy dzięki uprzejmości firmy **LEM**. ❐

AGE OF MYTHOLOGY

STRATEGICZNA — *premiera: wrzesień 2002*

Age of Empires to niewątpliwie tytuł na trwałe znajdujący swe miejsce w annałach historii erteesów. Jego twórcy, czyli **Ensemble Studios**, pozostający pod czułą opieką **Microsoftu**, szykują kolejną strategiczną epopeję, opartą tym razem na wierzeniach trzech politeistycznych nacji: Greków, Egipcjan oraz Wikingów. Każda z nich oferuje nadto możliwość wyboru „opiekuna" w postaci jednego z trzech głównych bogów, na przykład dla Wikingów są to Thor, Loki oraz Odyn. Poza surowcami znanymi już z poprzedniej produkcji, czyli złotem, drewnem oraz żywnością, bardzo istotną rolę odgrywać będzie kolekcjonowanie „przychylności bogów" przykładowo poprzez budowanie potężnych budowli kultu (Egipcjanie) lub szlachtowanie wrogów (Wikingowie). Bogowie odwdzięczają się darami w postaci boskich sił oraz zsyłaniem mitologicznych bohaterów.

Istnieją jeszcze pomniejsze bóstwa – każde z nich oferuje inne możliwości rozwojowe dla Twojej rasy, co być może spowoduje, że będziesz miał ochotę kilkakrotnie rozegrać kampanię tą samą rasą w celu poznania różnic w rozgrywce. Wreszcie, kończąc kwestię mitologii, pojawiają się relikty, posiadanie których daje bonusy cywilizacyjne. Jak w każdym erteesie, progres w rozgrywce oznacza coraz większe możliwości rozwoju Twoich żołnierzy, budowli, usprawnienie wydobycia surowców itd. Silnik gry jest trójwymiarowy – **Ensemble Studios** pracuje już nad nim od czterech lat, więc chyba można się spodziewać po tym produkcie bardzo wysokiej jakości technicznej. To dobra wiadomość dla graczy, bowiem silnik ***AoE*** jest już obecnie nieco przestarzały. Dystrybucją w Polsce zajmie się **Microsoft**. ❐

EKSPRES

MILIARDOWY KOMPUTER

Jak wynika z raportu opublikowanego w niedzielę przez firmę konsultingową Gartner, od połowy lat siedemdziesiątych na świecie zostało sprzedanych już około miliarda komputerów. Około 75% z tej liczby, to sprzęt wykorzystywany w pracy i przy badaniach naukowych, pozostała część to komputery prywatne i domowe. Szacuje się, że niecałe 20% to sprzęt przenośny.

SUDDEN STRIKE 2

STRATEGICZNA — *premiera: III kwartał 2002*

Jeśli szukasz epickich batalii osadzonych w realiach drugiej wojny, to druga część ***Sudden Strike'a*** może się okazać strzałem w dziesiątkę. Podobnie jak w pierwowzorze, do dyspozycji gracza jest nawet do tysiąca jednostek, natomiast mapy są dwukrotnie większe niż rozmiary map w pierwszej części. W grze, oprócz znanych już stron drugiej wojny, czyli Związku Radzieckiego, USA, Wielkiej Brytanii oraz Trzeciej Rzeszy, pojawi się piąta frakcja – Japonia. Kampania tej armii rozgrywać się będzie na Okinawie, zresztą wszelkie kampanie odtwarzać będą prawdziwe wydarzenia z teatru działań największej wojny ubiegłego stulecia. I tak na przykład, brytyjska kampania umiejscowiona jest w Holandii w roku 1944, kiedy to lądowaniem spadochroniarzy pod Arnhem rozpoczęła się operacja „Market Garden". Poza pięcioma kampaniami (po jednej dla każdej ze stron), gra oferować będzie jeszcze 12 pojedynczych misji oraz tryb sieciowy, który nazwać można „capture the zone".

Nie tylko same wydarzenia zgodne są z historycznymi realiami. Także i jednostki mają dorównać charakterystyką swym prawdziwym odpowiednikom. Weźmy na przykład radziecki czołg – jego załoga składa się z pięciu czołgistów, każdy z własnym HP. Jeśli więc stracisz obsługę wieżyczki, to Twój pojazd nie będzie mógł już strzelać, a jedynie będzie w stanie się poruszać. Wzmocnienie realizmu ma być widoczne z jeszcze jednego powodu: praktycznie wszystko, co znajduje się na mapie, można swobodnie unicestwić. Nie jest to li jedynie cieszący oko bajer graficzny. Mianowicie, jeśli przykładowo zniszczysz tory kolejowe lub lądowisko, to uda Ci się odciąć wroga od dostaw uzupełnień. Dystrybucją **SS 2** w Polsce zajmie się **Cenega**. ❐

BLITZKRIEG

STRATEGICZNA — *premiera: 2003*

Blitzkrieg to gra rosyjskiej firmy, a swymi założeniami przypomina prezentowaną obok grę ***Sudden Strike 2***. Obie gry odtwarzają wydarzenia drugiej wojny nastawione są na historyczną dokładność. Gra firmy **Nival** rozgrywa się głównie w Europie (cały okres wojny między 1939 a 1945 rokiem), choć zdarzają się też wątki zahaczające o Azję (wschodnie rubieże ZSRR) oraz Afrykę (misje w Tunezji). Walka rozgrywa się między Niemcami, Związkiem Sowieckim oraz siłami Aliantów, a wichry wojny rzucą Cię, między innymi, do Polski w 1939 roku, na plaże Normandii oraz do Stalingradu. Gra oszałamia ilością dostępnych typów jednostek i pojazdów: odpowiednio 40 i 150, a budynków pojawi się około ćwierć tysiąca rodzajów. Co ciekawe, część misji to tajne operacje, gdzie miast otwartej walki zbrojnej będziesz musiał działać po cichu, dyskretnie. W naszym kraju gra pojawi się dzięki firmie **Cenega**. ❐

EKSPRES

RZĄDOWY PRZETARG...

Fujitsu Siemens i Dell wygrały wart kilka milionów funtów przetarg na wymianę komputerów w brytyjskim Urzędzie Skarbowym.

COMMAND & CONQUER: GENERALS

STRATEGICZNA — *premiera: wrzesień 2002*

Kiedy recenzowałem ***C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge***, przepowiedziałem, iż będzie to chyba ostatni RTS 2D w wydaniu **Westwooda**. Wygląda na to, że się nie pomyliłem, ale droga, którą poszła amerykańska firma, przeszła moje najśmielsze oczekiwania. **C&C Generals** oparty na nowatorskim silniku 3D o nazwie „SAGE" może bowiem stać się dla erteesów tym, czym dla gier FPS jest engine ***QIII Arena*** czy ***Unreal***. Gra pozwoli Ci wcielić się w jednego z dziewięciu generałów walczących pod sztandarami USA, Chin lub GLA (Global Liberation Army); co istotne, USA będzie w tej grze współpracować z Chinami Ludowymi. **C&C Generals** oferować będzie 27 misji oraz tryb wieloosobowy. Zatem czekajmy cierpliwie do grudnia, a być może staniemy się świadkami punktu zwrotnego dla gatunku RTS. Gra pojawi się w Polsce dzięki firmie **Cenega**. ❐

Rozbijanie „Titanica"

Namiot raczej nie został skonstruowany do pływania, jednak nierzadko w wyniku zaniedbania, ten obiekt mieszkalny zamienia się w istną tratwę lub łódź podwodną - w zależności od tego jak bardzo przesiąka materiał, z którego jest wykonany. Dlatego chyba najgorszym rozwiązaniem jest rozbicie go w zakolach rzek, w niewielkich zagłębieniach terenu lub kanałach zbierających deszczówkę. Ponadto warto okopać namiot tak, aby spływająca z dachu woda była odprowadzana z dala od jego podstawy.

RISE OF NATIONS

STRATEGICZNA *premiera: sierpień 2003*

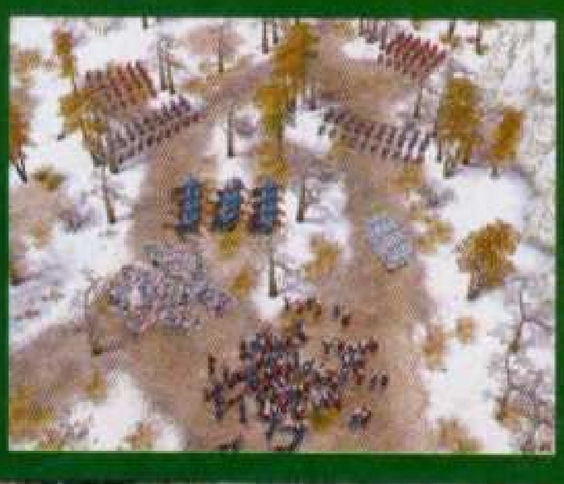
Twórcy **Rise of Nations** postawili sobie ambitny cel odtworzenia dziejów ludzkości, od epoki kamienia po czasy nam współczesne. Oznacza to, że w grze znajdziesz zarówno pojedynki na miecze i włócznie, jak i nuklearny wyścig zbrojeń. Ogółem będziesz mógł poprowadzić do boju osiemnaście narodów, a w ich szeregach znajdziesz około sto sześćdziesiąt typów jednostek. Gra bardzo mocno przypomina ***AoE***, choć rzecz jasna twórcy poszli z duchem czasu i zdecydowali się zaimplementować trójwymiarowy silnik graficzny.

Istotnym odejściem od głównego nurtu gatunku RTS jest obecność granic państwowych. Nie będziesz więc mógł w dowolny sposób rozporządzać dostępnym terenem i, na przykład, założyć osadę tuż pod samym nosem przeciwnika. Zamiast tego, o neutralny i wrogi teren trzeba zaciekle walczyć: im większa Twoja domena, tym większe możliwości gromadzenia sześciu rodzajów surowców. Czasem jednak warto zastanowić się, czy od podboju lepszym rozwiązaniem nie będzie pokojowa dyplomacja. Słowem, pod paroma względami **Rise of Nations** zbliża się do takich tytułów, jak ***Civilization***. Poza kampanią, przybędzie tryb wieloosobowy oraz opcja „Conquer the World". Gra ukaże się za niecały rok, a jej dystrybucją zajmie się sam **Microsoft**. ❐

PRAETORIANS

STRATEGICZNA *premiera: listopad 2002*

Jeśli jesteś jednym ze starszych graczy, czule wspominających czasy amigowego ***Centuriona***, to już niedługo na rynku PC pojawi się gra, która w pewnym stopniu odświeży Twoje wspomnienia, a przynajmniej te dotyczące aspektu wojennego owej wyśmienitej gry. Kompania **Pyro** (znana z ***Commandos***) szykuje nam podróż w czasie do ostatnich lat rządów Juliusza Cezara. **Praetorians**, bo taki jest tytuł tej strategii czasu rzeczywistego, koncentruje się wyłącznie na elemencie wojennym: na starcie każdej z misji otrzymasz pewną liczbę jednostek, które pchniesz do walki z wrogiem. Każda ze stron konfliktu posiada po trzynaście typów jednostek, w tym pięć „specjalnych", ciekawym rozwiązaniem wydaje się wpływ trójwymiarowego terenu na możliwości bitewne Twoich żołnierzy (np. zasięg łuczników jest większy, gdy strzelają ze wzgórza). Z innych ciekawostek wypada nadmienić, że zrezygnowano z tzw. „fog of war", a więc cały teren jest Ci znany od początku misji (jest ich łącznie dwadzieścia), a jeśli chodzi o wydawanie rozkazów, to właściwie wszystko zależy od pierwotnych założeń taktycznych, ustalonych przed bitwą – w trakcie samej batalii, Twoja ingerencja jest ograniczona. Gra na naszym rynku ukaże się dzięki firmie **Cenega**. ❐



EKSPRES

AMD W TARAPATACH

Advanced Micro Devices ostrzegło wczoraj swoich akcjonariuszy przed słabszymi od prognozowanych wynikami sprzedaży. To drugie takie ostrzeżenie w ciągu ostatnich kilkunastu dni, co dobitnie świadczy o tym, że AMD może mieć poważne kłopoty.

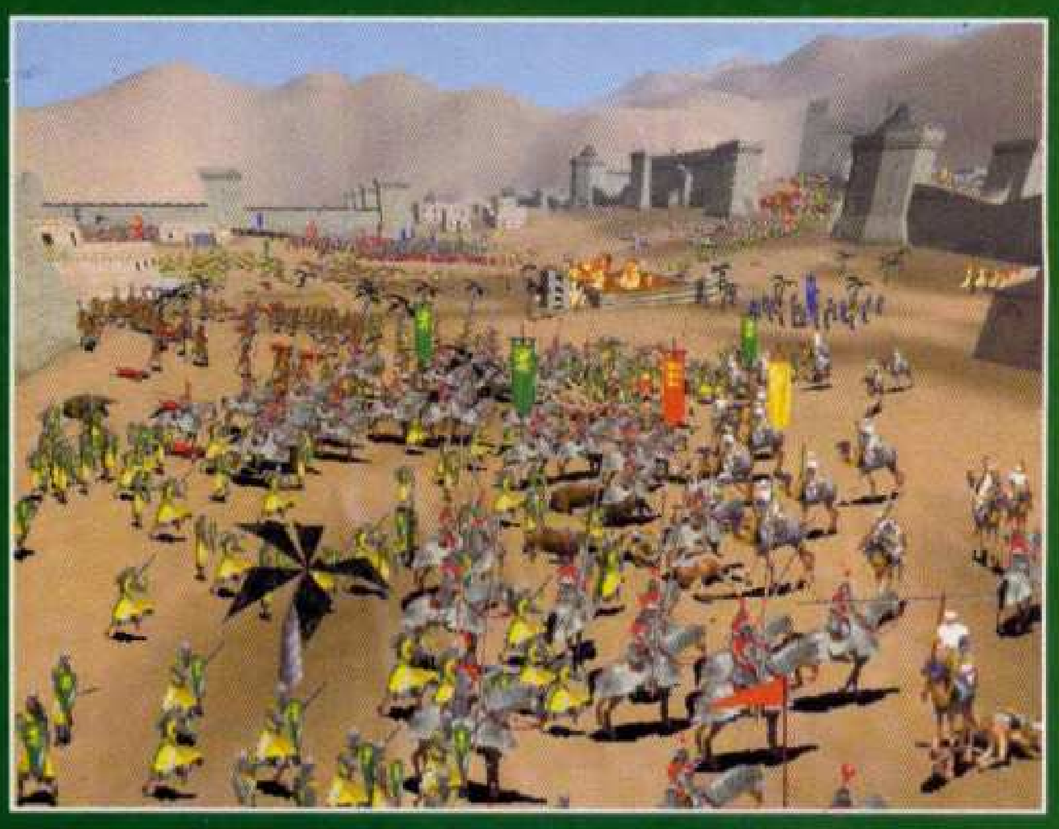
MEDIEVAL: TOTAL WAR

STRATEGICZNA

premiera: III kwartał 2002

Spadkobierca wyśmienitego *Shoguna* zapowiada się na prawdziwy hit, łącząc w sobie sprawdzony pomysł z rozmachem przedsięwzięcia. Medieval: Total War opowiada o losach europy w drugiej części mrocznej epoki Średniowiecza (1047-1453). Gra ta składa się niejako z dwóch części: strategii turowej na poziomie prowadzenia kampanii i trójwymiarowego erteesa, gdy przyjdzie Ci rozegrać rozliczne batalie. Co prawda bitwy te mogą być rozstrzygnięte za Ciebie poprzez komputerową symulację, ale straciłbyś w takim wypadku mnóstwo zabawy (podczas epickich bojów na ekranie mogą się znaleźć setki jednostek). W Medieval: Total War odnajdziesz 100 historycznych regionów Europy i 12 narodowości. Niestety nie wiemy, czy znajdą się w tej ekipie Polacy – pominięcie tak ważnej, choć rozdrobnionej, nacji byłoby niezręcznością ze strony twórców. Miejmy nadzieję, że oni sami też o tym pamiętają i pozwolą nam poprowadzić polskie wojska do walki z potężnymi sąsiadami. Poza kampanią będzie jeszcze opcja „wielkie, historyczne bitwy" oraz „potyczka", gdzie jedną z możliwości jest oblężenie twierdzy.

Oryginalnych rozwiązań będzie tak wiele, że trudno spośród nich wybrać te najważniejsze. Weźmy na przykład postaci władców: istnieje lista ponad 200 wad i zalet, którymi się ich obdziela, ponadto postaci te rozwijają swe cechy charakteru. Jednakże ta ostatnia opcja wygląda odrobinę odmiennie od rozwiązań znanych z klasycznych rolplejów. W Medieval: Total War nie wybierasz sobie rozwoju postaci – następuje on samoistnie na podstawie Twoich poczynań. Nadto pamiętać należy o tym, że Twoi bohaterowie starzeją się, przez co w pewnym momencie będziesz się musiał postarać o potomka i swego następcę, a dzieci możesz wżenić w rodziny innych możnych, tworząc tym samym przymierza. Tego typu genialnych rozwiązań znajdziesz o wiele więcej – Medieval: Total War to ertees, na który warto czekać! w Polsce znajdzie się on dzięki firmie LEM. ❐



KOHAN 2

STRATEGICZNA

premiera: sierpień 2002

Gdybym miał stworzyć listę najbardziej przeze mnie oczekiwanych kontynuacji erteesów, to druga cześć *Kohana* z pewnością zajęłaby wysokie miejsce w rankingu. *Kohan Immortal Sovereigns* był oryginalnym, ciekawym erteesem, który w swej drugiej części fabularnie przeniesie się o wiele lat do przodu, natomiast technicznie wejdzie w trzeci wymiar. Autorzy obiecują zachowanie najciekawszych elementów rozgrywki (obecność herosów, ciekawe szyki oraz formacje), możliwość określenia Twojego poziomu zaangażowania w proces zarządzania zasobami, wprowadzenie warunków pogodowych oraz pór roku, co ma w znaczący sposób wpłynąć na prowadzenie walki. Kohan 2 zawierać będzie 5 kampanii, tryb „potyczki" oraz kilka opcji wieloosobowych, wśród których znajdzie się coś „dotąd niespotykanego", jak zapewniają twórcy. Polskim dystrybutorem prawdopodobnie będzie LEM. ❐

Z ostatniej chwili...

LOKALIZACJA WARCRAFT 3

CD Projekt poinformował, że koszty lokalizacji trzeciej części słynnego erteesa przekroczyły 200 tysięcy złotych. Zdaniem warszawskiej firmy jest to najdroższa lokalizacja w historii polskiego rynku gier komputerowych! Trzech wysłanników firmy CD Projekt spędziło łącznie pięć miesięcy w Irlandii, w siedzibie firmy Vivendi pracując nad implementacją, testami oraz ostatecznymi poprawkami polskiej wersji W3. Dodatkowo w Polsce w prace nad grą było zaangażowanych wielu tłumaczy.

HOMEWORLD – BESTSELLER

Homeworld to gra, która do dziś dnia nie znalazła sobie równych w dziedzinie RTS-ów 3D rozgrywanych w kosmosie. 5 lipca tytuł ten ukazał się w serii Bestseller za jedyne 49 zł i do tego w polskiej wersji językowej. W pudełku DVD, oprócz samej gry (która posiada już zainstalowanego, najnowszego patcha 1.05), znajdzie się prezent od Wydawnictwa Play-It, czyli bonusowa płyta CD. Na niej znajdziesz polską wersję dodatku do Homeworlda – Raiders Retreat – oraz dodatkowe misje (także w wersji PL).

ŁATKA NA RENEGATKA

C&C Renegade, produkcji studia Westwood, doczekała się nowej łatki. 18,3 megabajtowy plik aktualizuje grę do wersji 1.031 i – prócz poprawienia kilku błędów – dodaje nowe komendy do konsoli. Patch dostępny jest prosto z serwera FTP Westwooda.

WIĘCEJ FILMÓW

Coraz bardziej prawdopodobne jest, iż powstanie film oparty na fabule gry Aliens vs Predator. Jego reżyserem ma być Paul Anderon, który na swoim koncie ma między innymi „Resident Evil". Akcja filmu ma toczyć się na odległej planecie, gdzie naukowcy próbują użyć jaj Obcych jako przynęty do złapania Predatorów. Wytwórnia Columbia Pictures ma z kolei w planach film „Return to Castle Wolfenstein", zaś firma Infogrames zapewniła sobie prawa do stworzenia gry opartej na fabule mającego ukazać się w przyszłym roku filmu „Terminator 3".

Z ostatniej chwili...

UPADEK

Firma Cryo znana z produkcji gier przygodowych ogłosiła upadłość! CRYO zdecydowało, że tymczasowo władze nad firmą przejmie paryski Sąd Gospodarczy, który ma wyznaczyć syndyka. Oznacza to zawieszenie wypłat dla wierzycieli oraz możliwość restrukturyzacji długów. Nieoficjalnie wiadomo, że prowadzone są rozmowy z dużym amerykańskim partnerem, dotyczące przejęcia firmy. Oby się udało, jako że to właśnie Cryo ma/miało w swoich planach wydawniczych Dune Generation – online'ową grę RPG rozgrywającą się na planecie Arrakis, który to program na pewno chcemy zobaczyć.

CHĘTNI WYSTĄP

Prace nad grą Chrome osiągnęły fazę wersji beta, w związku z czym firma Techland ogłosiła nabór kandydatów na testerów! Beta Testy składać się będą z kilku etapów, najpierw wersja dla pojedynczego gracza, a następnie rozgrywka sieciowa. Wraz z ich rozwojem Techland będzie poszerzać grono testerów. Wszystkich zainteresowanych wzięciem udziału w testowaniu Chrome zapraszamy na specjalną stronę, na której znajduje się formularz zgłoszeniowy dla kandydatów. Znajduje się on pod adresem: http://www.techland.pl/plJob.php.

A JEDNAK HALO

Doczekaliśmy się. Halo, wielki hit Microsoftu na Xboxa trafi w końcu także w nasze ręce. Gra ma się pojawić latem przyszłego roku, zaś jej produkcją zajmie się firma Gearbox, ta sama, która pracuje również nad Counter-Strike: Condition Zero.

NOWY PRODUCENT

Firma CD Projekt ogłosiła, iż poza wydawaniem gier, chce także zająć się ich produkcją. Zajmie się tym zespół o nazwie CD Projekt Red Studio, który za siedzibę obrał sobie Łódź. Kierować ma nim Sebastian Zieliński, współautor między innymi Mortyra. Red Studio rozpoczęło prace już w lutym tego roku i, uwaga, wciąż poszukuje nowych pracowników. Jeśli jesteś zainteresowany zajrzyj pod adres: http://www.cdprojekt.info/praca_red_studio.asp.

3 X RPG PL

Firma CD Projekt prowadzi obecnie prace nad spolszczeniem aż trzech gier RPG. Są to Morrowind, Neverwinter Nights i Icewind Dale 2. Z tych trzech tytułów najwięcej pracy nastręcza Morrowind, który będzie największą lokalizacją w historii gier komputerowych w Polsce. Do przetłumaczenia jest... 5200 stron maszynopisu! Ten program ukaże się też jako ostatni z całej trójki. Neverwinter Nights trafić ma do sprzedaży już w połowie września, zaś pracom nad tą grą nadano najwyższy priorytet. Premiera Icewind Dale 2 odbędzie się równolegle z premierą na zachodzie, co może nastąpić już we wrześniu.

NEVERWINTER NIGHTS

ROLE-PLAYING *premiera: wrzesień*

Od chwili, gdy trzy lata temu twórcy cyklu ***Baldur's Gate*** ogłosili tytuł swojego kolejnego projektu, o **Neverwinter Nights** mówiło i pisało się bardzo wiele. Miała to być prawdziwa rewolucja w komputerowych rpgach, gra bazująca na trzeciej edycji D&D, z bardzo rozbudowaną listą opcji do gry w sieci, oparta o zupełnie nowy, w pełni trójwymiarowy engine. Z naszych pierwszych obserwacji wynika, iż wiele z tych obietnic zostało spełnionych. Choć na pełen werdykt przyjdzie nam poczekać do czasu polskiej premiery tej gry, już teraz możemy podzielić się pierwszymi wrażeniami.

Jak zwykle w RPG grę zaczynamy od stworzenia własnego bohatera, choć można również skorzystać z bogatej listy gotowych postaci. Kto wybierze pierwszą opcję, szybko przekona się, iż **Neverwinter** rzeczywiście bazuje na nowych zasadach D&D. Pojawiła się nowa rasa: pół-ork, oraz cała masa nowych klas postaci: barbarzyńca, mnich, czy nawet dwa typy magów jeden czerpiący swą moc z księgi zaklęć, drugi korzystający z własnego talentu (co z jednej strony ogranicza liczbę zaklęć jakie może znać, z drugiej jednak ułatwia ich rzucanie). Do tego dochodzi cała masa różnych umiejętności. Liczba możliwych do stworzenia postaci jest teraz na pewno większa niż przy zasadach drugiej edycji D&D.

Gdy uporamy się z wykreowaniem drużyny, można rozpocząć przygodę. Na początku mamy wybór pomiędzy misją treningową, a rozpoczęciem pierwszego z pięciu rozdziałów będących rdzeniem kampanii dla pojedynczego gracza. Wybrałem misję treningową i... Cóż, na pierwszy rzut oka **Neverwinter** ani mnie nie zachwycił, ani też nie zawiódł. Przebywasz w Akademii, gdzie uczysz się podstaw gry, a ponieważ wszystkie jej pomieszczenia są do siebie dość podobne, grafika wydała mi się dość monotonna. Ponieważ nie widziałem jednak więcej niż kilku procent gry zakładam, że na pewno się to zmieni. Bardzo przypadł mi za to do gustu interfejs gracza. Różne okienka przedstawiające plecak, mapę, dziennik, kartę postaci i inne można swobodnie rozmieścić w różnych częściach ekranu. Sterowanie jest, jak zwykło się to określać, intuicyjne, zaś trzy tryby pracy kamery pozwalają śledzić grę zarówno z oddalenia, kiedy to widać duży obszar (przydatne w czasie bitew), jak i ze zbliżenia, gdy świetnie widoczne są najmniejsze nawet detale grafiki.

Jak na razie udało mi się z grubsza zapoznać z trybem gry dla pojedynczej osoby, nie tknąłem natomiast opcji multiplayer, zaś narzędziom przeznaczonym do tworzenia własnych scenariuszy przyjrzałem się tylko przez chwilę. To wystarczyło jednak, by móc powiedzieć, iż pozwalają one dosłownie w parę minut wygenerować własny labirynt z potworami i przygodami. Wiedząc jak twórcze jest środowisko graczy można spodziewać się, iż wkrótce na sieci zaroi się od nowych scenariuszy do gry. I zdaje się o to właśnie chodziło firmie **Bioware**.

Neverwinter Nights pojawić ma się u nas w sprzedaży już we wrześniu, w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucją gry zajmie się firma **CD Projekt**. ❐

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI * LOGA

AK.100001

AK.100008

AK.100009

AK.100013

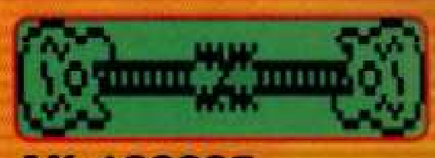
AK.100019

AK.100026

AK.100053

AK.100056

AK.100075


AK.100085

AK.100130

AK.100159

AK.100185

AK.100186

AK.100220

AK.100234

AK.100802

AK.101030

AK.101516

AK.101652

AK.101667

AK.101976

AK.102597

AK.105285

AK.105440

AK.400114

AK.400804

AK.401344

AK.402265

AK.402268

AK.200001
Gunman

AK.200012
Gliniarz z Beverly Hills

AK.200075
007 Bond - dr No

AK.200152
Ojciec Chrzestny

AK.200204
Mission Impossibile

AK.200274
Gwiezdne Wojny - Mos Eisly

AK.200302
Archiwum X

AK.200304
Greg Zorba

AK.200439
„Gdybym był bogaty"

LOGA * DZWONKI * LOGA

- Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.
- Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

– Koszt: 1 zł + VAT. Przed wysłaniem SMS zapytaj o zgodę rodziców lub opiekunów.

– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat.

Bez kompasu w dłoni

Jeżli zabalowaież zbyt mocno i odnalezienie wiaściwej drogi do namiotu może stanowiż powaźny problem, powinieneż nauczyż sią rozpoznaważ kierunki dzikki wskazywkom, które pozostawii Stwyrca Wszechświata. KierujŃc sią na Gwiazdk PolarnŃ (to ten mały świecŃcy punkt kawałek od tylniej burty Dużego Wozu) bkdziesz podŃżał na pyinoc. W nocy możesz też pomacaż drzewa i duże kamienie (nie traf tylko przypadkiem na jeża) - od strony pyinocy sŃ one obrońnikte mchem. Gdy rano obudzi Cią siocce, już wiesz gdzie jest wschyd, natomiast wieczorem nie powinieneż miež problemyw z odnalezieniem zachodu. Jeszcze na koniec rada dla wyjeżdżajŃcych nad morze - warto już pierwszego dnia sprawdziż dokładnie kierunki, unikniesz pyźniej rozczarowania, gdy po całonocnym wyczekiwaniu na plaży okaże sią, że siocce wschodzi za Twoimi plecami.

EKSPRES

MUZYKA Z GAME BOYA

Kalifornijska firma SongPro wprowadzi na rynek przystawkę, dzięki której będzie można odtwarzać muzykę na popularnych konsolach GameBoy. Cena przystawki wyniesie 99 USD. Nintendo wyraziło już poparcie dla pomysłu SongPro.

PRISONER OF WAR

PRZYGODOWA *premiera: III kwartał 2002*

Życie jeńca wojennego usłane różami nie jest, choć na pewno w trakcie drugiej wojny światowej zupełnie różny punkt widzenia na tę sprawę posiadali jeńcy amerykańscy z obozów hitlerowskich i hitlerowcy z obozów sowieckich. Wkrótce sam będziesz mógł posmakować takiego trybu życia, a to dzięki zręcznościowej grze TPP pod tytułem **Prisoner of War**, którą w swych planach wydawniczych mają producenci z **Codemasters**. W grze tej wcielasz się w postać alianckiego szpiega, którego zadaniem jest infiltracja kilku (a ściślej mówiąc pięciu) obozów wojennych. Powód, dla którego wywiad zainteresował się tymi miejscami, to pogłoska jakoby Niemcy składowali tam tajne materiały wojskowe.

Trzymając się realiów historycznych, w tym tytule praktycznie nie uświadczysz walki zbrojnej, a to z tego względu, że każda otwarta potyczka ze strażnikami zakończyłaby się masową egzekucją więźniów. Będziesz więc musiał skradać się, odwracać uwagę strażników, przebierać się w ich mundury, korzystać z pomocy współwięźniów oraz przekupnych strażników. Każdy dzień pobytu wiąże się z pewną rutyną: poranny apel, śniadanko, ćwiczenia gimnastyczne, czas wolny itd. – w przerwach między tymi czynnościami oraz, szczególnie, nocą będziesz miał czas na zrealizowanie swoich tajnych, niebezpiecznych planów. Twórcy zapowiadają, że **POW** będzie nieliniowa i sposób jej zakończenia w dużej mierze zależeć będzie od samego gracza. Gra już niebawem znajdzie się w sklepach, a do Polski sprowadzi ją **CD Projekt**. ❐

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

STRATEGICZNA *premiera: wrzesień 2002*

Firma Eidos będzie wydawcą gry **Frontline Attack: War Over Europe**, która ukazać ma się na całym świecie już w październiku tego roku. Twórcami gry są polscy programiści z **In Images** oraz **Reality Pump** (w studio **Reality Pump** powstała m.in. seria strategiczna ***Earth*** oraz ***World War III: Black Gold***). **Frontline Attack: War over Europe** to strategia odtwarzająca zgodnie z prawdą historyczną wydarzenia wojenne z lat 1941-1944. Gracz może zadecydować, czy chce przejąć dowództwo nad Aliantami, Armią Czerwoną, czy Niemcami. Gra oferować będzie 24 misje – po dwie kompanie na armię, sześć misji na każdą kompanię. **Frontline Attack: War Over Europe** z pewnością zainteresuje fanów gier preferujących różnorodność stylów. Tryb dla jednego gracza oferuje taktyczne dowodzenie żołnierzami, uzbrojonymi pojazdami oraz wspomaganie bronią dalekosiężną. Natomiast multiplayer oraz wersja Skrimish, to klasyczne gry strategiczne czasu rzeczywistego związane z rozbudową środków oraz budynków. Ponadto na graczy czekają szczegółowo dopracowane jednostki i zadziwiająca grafika oparta o trójwymiarowy engine Earth-3 opracowany przez **Reality Pump**.

Na koniec wiadomość, która ucieszy polskich fanów strategii – otóż w naszym kraju **Frontline Attack: War Over Europe** (wcześniej znana jako World War II: Panzer Claws) pojawi się w sklepach we wrześniu, czyli miesiąc przed światową premierą. Polskim dystry-

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Gra roku 2001*...

Tom Clancy's

GHOST RECON™

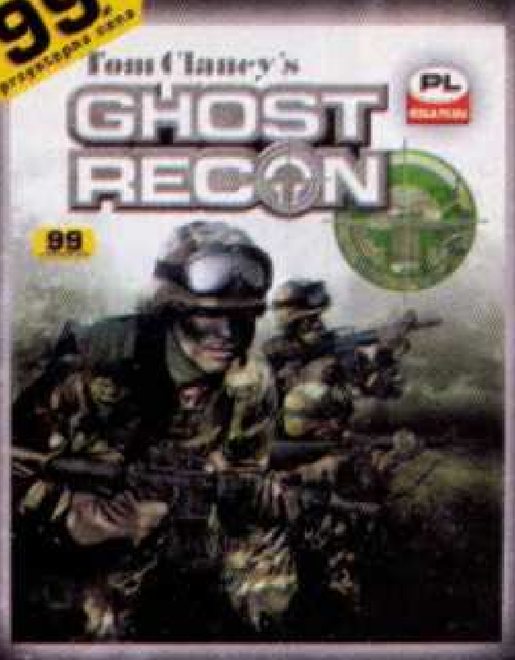
PL WERSJA POLSKA

... doczekała się wspaniałej kontynuacji

49 przystępna cena

DESERT SIEGE to znakomity dodatek** do gry Ghost Recon. Tym razem przenosimy się do pustoszonej wojną Erytrei, ubezpieczając humanitarną akcję ONZ. Profesjonalna, polska wersja językowa dostępna jest w niezwykle atrakcyjnej cenie 49 PLN z eXtra prezentem: militarną naszywką.

99 przystępna cena



Tom Clancy's GHOST RECON to profesjonalna, polska wersja językowa taktycznej gry akcji, w której obejmujesz dowództwo nad elitarną grupą wojskową.
Gra dostępna jest w przystępnej cenie 99 złotych, a jako eXtra dodatek przygotowaliśmy fantastyczną bandanę oddziałów specjalnych.

współwydane przez: PLAY it www.play-it.pl Ubi Soft

opracowane przez: Red Storm

sprzedaż wysyłkowa: mig.pl www.mig.pl (033) 811 87 29

* wg amerykanskiej edycji PC GAMER oraz serwisu IGN.com.

** gra Ghost Recon Desert Siege™ wymaga pełnej wersji Ghost Recon™

„*The Thing* będzie grą dla pojedynczego gracza“

Rozmowa z Diarmidem Campbellem – głównym programistą

Jak to się stało, że Universal Interactive wybrało do produkcji *The Thing* właśnie was?

Universal zaproponował nam wiele różnych licencji. Po rozmowach stało się jasne, że *The Thing* i nasza firma Computer Artworks są dla siebie stworzeni. Mamy spore doświadczenie w tworzeniu różnorakich form (co dokładnie odpowiada potrzebom stworzenia gry takiej jak *The Thing*), czego przykładem może być *Evolva*, gra nie tylko doskonała z graficznego punktu widzenia, ale i zabawna.

Gdzie i kiedy toczy się akcja *The Thing*?

Akcja gry rozpoczyna się w chwili gdy kończy się film „The Thing“. Pierwszych kilka misji ma na celu zapoznanie gracza z obcą istotą mogącą dowolnie zmieniać kształt. Głównym bohaterem gry jest kapitan Blake, który dowodzi ekspedycją mającą za zadanie dowiedzieć się, co wydarzyło się na Stacji 31. Czeka go 20 misji, w trakcie których będzie musiał zmagać się zarówno z ludźmi, jak i przerażającymi bestiami.

W jaki sposób chcecie przełożyć film na grę? Jak chcecie utrzymać gracza w niepewności co do tożsamości innych osób?

Ludzie mogą być zarażeni przez „Coś“ przez cały czas toczenia się gry. Jeśli zostaną zarażeni, ich wygląd nie zmienia się, zachowują się zupełnie normalnie, ale jeśli tylko uda im się spotkać Cię w sytuacji sam na sam, lub też dojdą do przekonania, iż dysponują przewagą liczebną, mogą zaatakować przybierając postać potwora. Lepiej mieć wtedy przy sobie zapałki. Inna sprawa, że Twoi towarzysze nie wiedzą, czy Ty sam nie jesteś zainfekowany. Każdy z nich posiada wskaźnik zaufania do Twojej osoby, który pokazuje, na ile są w stanie Ci wierzyć. Jeśli postępujesz w jakiś podejrzany sposób, lub nawet oddalasz się na dłuższy okres czasu samotnie, mogą przestać Ci ufać i w rezultacie zaatakować.

Jakie formy może przybrać „Coś“?

„Coś“ występuje w trzech głównych postaciach. Wiele razy spotkasz na swojej drodze scuttlersów będących zbitkiem połączonych rąk, nóg, i innych części ciała. Walkers to z kolei częściowo zmutowani ludzie. Kawałki tych stworzeń mogą odpaść i same przekształcić się w scutlersów lub też cały walker może eksplodować. Są też tak zwani ruptures, bardzo silni, z których każdy ma inny kształt.

Czy trudno było zaprogramować sztuczną inteligencję dla Obcego, który może przyjąć dowolny kształt?

Szczerze mówiąc znacznie trudniej było stworzyć moduł SI dla ludzi niż Obcego. Jego postać została stworzona przez naszych grafików na zasadzie układanki (tutaj damy rękę, tutaj wypustkę). Moduł SI widzi taką istotę jako postać uzbrojoną w różne rodzaje broni, z których każda ma inny zasięg i skuteczność. Mając te dane może decydować, jak istota ta ma się zachowywać, której broni użyć, kiedy walczyć, a kiedy uciekać.

Twoi sterowani przez komputer towarzysze również mogą używać różnych rodzajów broni (w sumie osiem typów), jednak poza tym muszą także w określony sposób reagować na Twoje komendy, rozmawiać, śledzić co dzieje się dookoła, nie gubić się w zakamarkach stacji. Na ich zachowanie wpływa ich własny strach oraz poziom zaufania do dowódcy. Jeśli wpadną w panikę, niewiele będzie z nich pożytku, a w skrajnym przypadku mogą nawet popełnić samobójstwo.

Jaka dokładnie jest rola postaci niezależnych w grze?

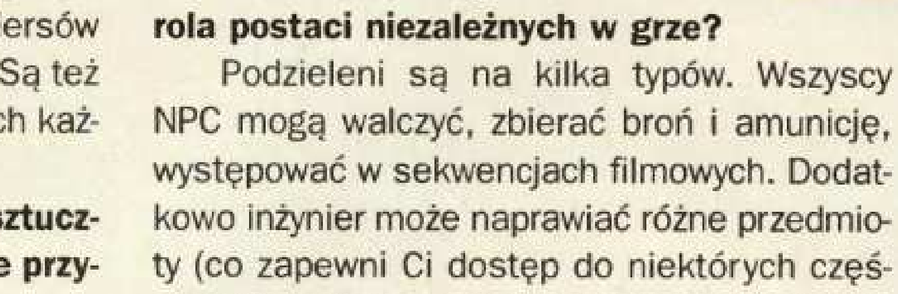
Podzieleni są na kilka typów. Wszyscy NPC mogą walczyć, zbierać broń i amunicję, występować w sekwencjach filmowych. Dodatkowo inżynier może naprawiać różne przedmioty (co zapewni Ci dostęp do niektórych części stacji), lekarz leczyć rannych członków drużyny, zaś żołnierz... po prostu dobrze walczyć.

Czy *The Thing* będzie miał opcję gry w trybie multiplayer?

Nasz engine zapewnia pełne wsparcie dla trybu multipalyer, ale *The Thing* będzie grą tylko dla pojedynczego gracza. ❐

Jak zapalić ogień bez fireballa

Podczas biwakowania ogień stanowi niezwykle ważny czynnik umożliwiający stosunkowo komfortowy pobyt w wybranym miejscu. Jednak gdy pod ręką nie ma ziejącego smoka, a mana która była przeznaczona na fireballe poszła na piwo (bezalkoholowe oczywiscie) - trzeba sobie radzić sposobami, które znali już nasi praprzodkowie. Oto jeden z nich. Około trzydziestocentymetrowy twardy patyk ustawiamy w pionie na leżącym miękkim kawałku drewna (pamiętaj - oba muszą być suche). Następnie szybko obracając kijek wokół własnej osi wiercimy otwór w kłodzie. Gdy zacznie wydzielac się wyższa temperatura należy przyłożyć „hubkę“ czyli: siomę, trociny, suche iglie lub korę z brzozy i kontynuować tarcie aż do momentu jej zapłonu. Metoda jest skuteczna, ale pracochłonna, zatem z pewnoscia następnym razem nie zapomnisz zapałek.



SIM CITY 4

STRATEGICZNA

premiera: listopad 2002

Gracze zasadniczo dzielą się na dwie wielkie kategorie: tych, którzy nie cierpią Simów i tych, którzy je uwielbiają. ***Sim City*** to tytuł znany w światku komputerowym od lat – ostatnią publikacją z tej serii była gra ***Sim City 3000***. Wielbicieli budowania wirtualnych miast i światów zapewne ucieszy informacja, że twórcy zapowiadają w **Sim City 4** „wszystko to, co najlepsze w ***Sim City 3000***, ale dziesięć razy lepiej wykonane".

Dowodów na potwierdzenie tej buńczucznej zapowiedzi jest sporo. Po pierwsze (i co najważniejsze), Sim City 4 pojawi się w pełnych trzech wymiarach, co według słów autorów będzie miało bezpośrednie przełożenie na wzrost wygody budowania. Wizualnie stawianie budynków także będzie wyglądać inaczej niż w poprzednich częściach: skończyły się czasy, gdy drapacze chmur pojawiały się znikąd, od razu gotowe do zamieszkania. W **Sim City 4** najpierw musi pojawić się ekipa budowlana gotowa do wytężonej pracy. Podobnie rzecz się będzie mieć z burzeniem budowli, które ma być efektowne wizualnie; budynek może zawalić się na wiele sposobów, w zależności od tego, w którym miejscu na niego klikniesz. Efekty specjalne i ilość szczegółów ma stanowić o sile tego tytułu: pojawi się cykl dnia i nocy, po zmroku miasta rozbłyśną kolorowymi neonami i blaskiem lamp. Wszelkie poważne zmiany w charakterystyce danego regionu będą mieć swoje odzwierciedlenie w wystroju i architekturze tego miejsca.

Sim City 4 oferować będzie trzy typy rozgrywki: Standard Mayor, My Sim (gdzie będą się mogły pojawiać postaci z gry ***The Sims***) oraz God, w którym to trybie będziesz mógł wywoływać kataklizmy i nimi sterować. Tornada, trzęsienia ziemi i inne zjawska obecne w **Sim City 4** pojawią się u nas dzięki firmie **Cenega**. ❐

DEMONIC SPEEDWAY

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: lipiec 2002

Demonic Speedway to gra polskiej produkcji, w której masz szansę dorównać Tomaszowi Gollobowi i zająć wysokie miejsca w żużlwoym Grand Prix 2002. W grze tej dostępnych jest dziesięć aren żużlowych, wszystkie obecne w prawdziwym GP 2002. Gra oferuje cztery tryby zabawy: warto rozpocząć od treningu, potem pobawić się w pojedynczym wyścigu, wyścigu na czas (wyniki można porównać w Sieci z osiągnięciami innych graczy). Gwoździem programu jest tryb kariery, w którym bierzesz udział w cyklu GP. Grafika **Demonic Speedway** oparta jest na silniku 3D autorstwa grupy **Nawar** i oferuje między innymi widok z trzech kamer. Premiera już niebawem. ❐

TURNIEJ CGL

Już wkróce rozpoczyna się trzecia edycja turnieju CGL. Liga CGL jest polską ligą powstałą by dać graczom z naszego kraju możliwość uczestnictwa w ogólnopolskich turniejach, współzawodniczenia o cenne nagrody i prestiż wynikający ze zwycięstwa, oraz możliwość zdobycia tytułu najlepszego gracza lub klanu w Polsce. Liga CGL propaguje w Polsce to, co na świecie nazwane zostało e-Sportem, a rozgrywki organizowane są przez takie organizacje jak The Cyberathlete Professional League, World Cyber Games oraz Clanbase.

Już w połowie wakacji, a dokładnie w dniu drugiego sierpnia rozpoczną się ogólnopolskie eliminacje do Trzeciej Edycji Turnieju CGL. Po turniejach CGL I oraz CGL II, w których rywalizowali tylko gracze Quake'a, tym razem organizatorzy skupili się na dwóch grach, mianowicie Counter-Strike i Quake III Arena. Eliminacje przeprowadzone zostaną w piętnastu klubach internetowych w dwunastu miastach w Polsce. Miastami tymi są: Warszawa, Wrocław, Katowice, Trójmiasto, Kraków, Poznań, Toruń, Mrągowo, Lublin, Białystok, Szczecin i Łódź. Najlepsi gracze wyłonieni z poszczególnych klubów spotkają się na Wielkim Finale organizowanym w Warszawie pod koniec sierpnia. Klub Internetowy CyberLand, wraz ze swoją siecią klubów internetowych, jako organizatorzy turnieju CGL III zapewniają graczom bardzo atrakcyjne nagrody ufundowane przez czołowe firmy branżowe, bezpłatny udział w turnieju, wysokiej jakości sprzęt do rozgrywki finałowej oraz wiele innych atrakcji. Turniej CGL III przewidziany jest jako największy dotychczasowy turniej organizowany w Polsce, wprowadzający do naszego kraju dziedzinę sportu jakim na świecie stał się już e-Sport.

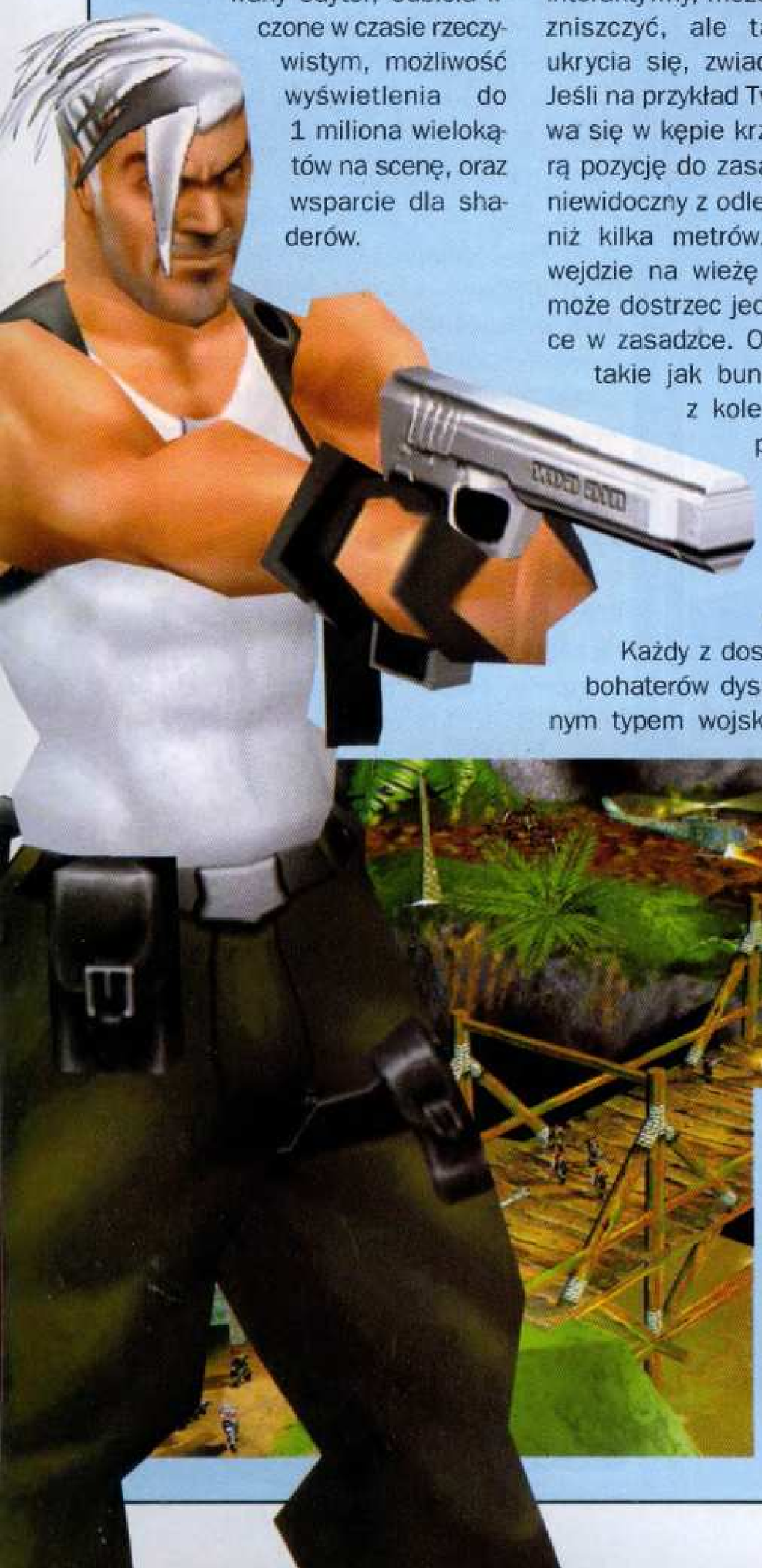
Więcej informacji odnośnie turnieju oraz formularz zgłoszeniowy dla graczy można znaleźć na oficjalnej stronie poświęconej imprezie pod adresem www.cgl.pl.

„Główny nacisk położyliśmy na akcję“

Rozmowa z Alexis Le Dressay, głównym programistą *The Gladiators*

Sądzę, że *The Gladiators* to gra ściśle nastawiona na wysokiej klasy grafikę i odjazdowe efekty wizualne. Jakie są możliwości engine'u gry?

Engine *The Gladiators* został zoptymalizowany na potrzeby strategii czasu rzeczywistego, a jednocześnie chcieliśmy, by pod względem bogactwa możliwych do wykreowania efektów wizualnych dorównywał grafice oferowanej dotąd tylko przez gry FPP. Mocną stroną naszego engine'u jest również język skryptowy umożliwiający grafikom i artystom swobodne tworzenie świata gry bez konieczności oglądania się na ograniczenia natury technicznej. Poza tym możemy pochwalić się takimi możliwościami jak dynamiczne cienie i nieograniczona liczba dynamicznych źródeł światła, wbudowany edytor, odbicia liczone w czasie rzeczywistym, możliwość wyświetlenia do 1 miliona wielokątów na scenę, oraz wsparcie dla shaderów.



Jak przedstawia się fabuła gry?

Akcja *The Gladiators* rozpoczyna się w 1978 roku, kiedy to armia USA zbudowała w sekrecie prom kosmiczny przeznaczony do badań czarnej dziury. Jego dowódcą został były żołnierz marines Greg D. Callahan. Niestety wkrótce po starcie kontakt z promem urwał się, a on sam przeniesiony został w odległy rejon galaktyki. Dalsza część gry toczy się na pewnej planecie, której Imperator zamordowany został w tajemniczych okolicznościach. Jego córka, księżniczka Lydia, zbyt młoda, by mogła sama dochodzić swych praw poprosiła o pomoc właśnie Callahana.

Jak zauważyliśmy, środowisko gry jest bardzo interaktywne.

Tak, każdy obiekt jest w pełni interaktywny, możesz go nie tylko zniszczyć, ale także użyć do ukrycia się, zwiadu, lub osłony. Jeśli na przykład Twój oddział chowa się w kępie krzaków, ma dobrą pozycję do zasadzki, gdyż jest niewidoczny z odległości większej niż kilka metrów. Jeśli z kolei wejdzie na wieżę obserwacyjną, może dostrzec jednostki czekające w zasadzce. Obiekty obronne takie jak bunkry zapewniają z kolei dobrą osłonę przed pociskami.

Czy w grze możemy spodziewać się jakichś elementów RPG?

Każdy z dostępnych w grze bohaterów dysponuje określonym typem wojsk (odpowiednio: armia USA, potwory i roboty). Jest nie tylko bardzo silny, ale może także zbierać i używać różne gadżety. Zastosowane w kluczowych momentach gry, mogą one całkowicie zmienić jej przebieg.

Ile rodzajów jednostek pojawi się w gotowej grze? Ile postaci może być równocześnie wyświetlonych na ekranie?

Już teraz *The Gladiators* ma 24 rodzaje różnych jednostek, zaś engine może uporać się z wyświetleniem 500 jednostek. Zakładając, że Twój komputer jest silniejszy niż absolutne minimum (TNT2 32 MB, Pentium 2 400 MHz), liczba klatek nie spadnie poniżej 30/sek. Taki sprzęt nie zapewni co prawda grafiki w najwyższej jakości, ale gra będzie działała płynnie.

Grając w *The Gladiators* mieliśmy wrażenie, że program ten znacznie bardziej ukierunkowany jest na szybką akcję niż prowadzenie rozgrywki strategicznej.

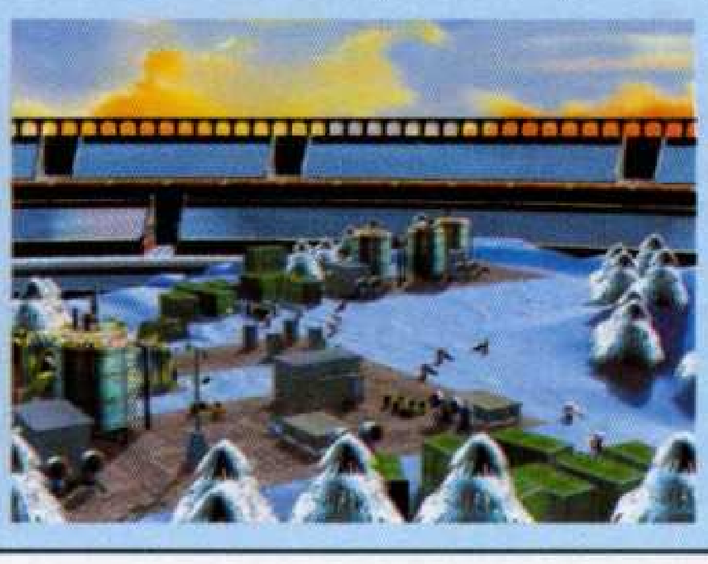
Dokładnie tak, położyliśmy wielki nacisk na szybką akcję pozbywając się takich elementów jak budowa bazy, czy zarządzanie armią. W pierwszej misji gry walczysz już po 30 sekundach. Jednocześnie „akcja“ w *The Gladiators* nie oznacza zabawy w stylu gier zręcznościowych, czy bijatyk. Mamy tu bowiem takie „strategiczne“ elementy jak użycie trójwymiarowej grafiki dla terenu i oddziałów, określony zasięg wzroku dla wszystkich jednostek, pociski o określonych właściwościach. Z drugiej strony wszystko w *The Gladiators* zostało zaprojektowane zgodnie z filozofią „jednego kliknięcia“. Dosłownie, wystarczy jedno kliknięcie by wykonać każdą operację: wejść na jakiś budynek, użyć power-upa I tak dalej. Mo-duł SI sam sprawdza, jakie działanie jest najodpowiedniejsze w danej chwili, co sprawia, iż gra jest bardzo płynna i łatwa do zrozumienia.

Podsumowując, jakie cechy *The Gladiators* sprawią, iż gra będzie się wyróżniała na zatłoczonym rynku RTS-ów?

Wydaje mi się, że właśnie połączenie akcji i taktycznej strategii sprawi, iż gracze polubią *The Gladiators*.

Jakie macie plany na przyszłość. Jakieś nieznane jeszcze projekty?

Jak na razie chcemy tylko ukończyć *The Gladiators*. Potem, zobaczymy. ❐



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

PL

ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa **cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It**

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o stalowych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It **ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa**

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 4 jest godnym kontynuatorem jednej z najlepszych serii gier strategicznych, przy czym wydanym w zupełnie nowej oprawie graficznej. Złożona fabuła, zróżnicowane oddziały, zaklęcia, potwory, bohaterowie – żaden miłośnik fantasy i strategii nie może przejść obok tej gry obojętnie.

PL

ŚGK 5/02 ◆ strategiczna **cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt**

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group **ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa**

Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

PL

ŚGK 3/02 ◆ role-playing **cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt**

Might & Magic 9

Cykl Might & Magic zdaje się nie mieć końca. Najnowsza część tej serii napędzana jest enginem Lithtech dzięki czemu gra posiada bardzo dobrą trójwymiarową grafikę. Do tego jak zwykle olbrzymi świat czekający na odkrywcę, przygody, magia, potwory i wciągająca fabuła. Coś dla miłośników gatunku.

PL

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt **ŚGK 6/02 ◆ role-playing**

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
007 Nightfire/Electronic Arts	grudzień
Age of Mythology/Microsoft	październik **(Z)**
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt/Sierra	sierpień
Arx Fatalis/JoWood	wrzesień **(Z)**
Championship Manager 4/Eidos	IV kwartał 2002 **(P)**
Civilization 3: Play the World/Infogrames	październik
Conflict: Desert Storm/Take 2	wrzesień
Crazy Taxi/Empire	lipiec
Deus Ex 2/Eidos	2003 **(P)**
Doom 3/Activision	2003 **(P)**
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft	wrzesień
Duke Nukem Forever/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
Empire Earth: The Art of Conquest/Sierra	październik
Freelancer/Microsoft	III kwartał 2002 **(Z)**
Good Cop Bad Cop/Virgin	wrzesień
Gothic II/JoWood	listopad
Hidden & Dangerous 2/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
Hitman 2/Eidos	wrzesień
Homeplanet/Russobit-M	lipiec
Hotel Giant/JoWood	sierpień
Icewind Dale 2/Interplay	sierpień
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	wrzesień
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	listopad **(Z)**
Imperium Galactica 3/CDV	listopad
Industry Giant 2/JoWood	sierpień
Lords of the Realm 3/Sierra	IV kwartał 2002 **(P)**

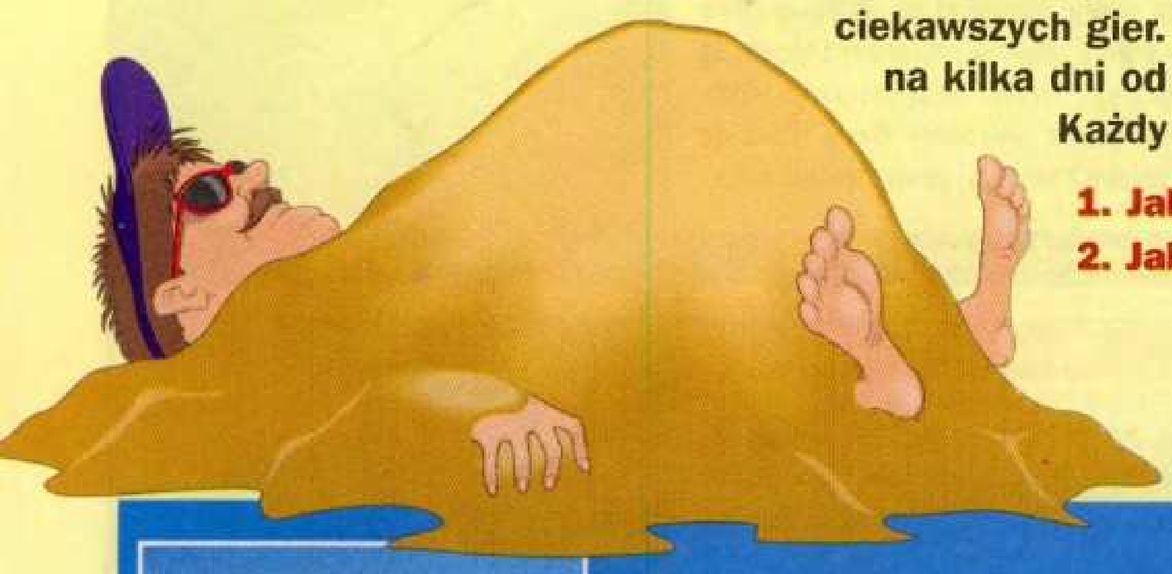
TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Mafia/Take 2	sierpień
Master of Orion 3/Infogrames	wrzesień
Medieval: Total War/Activision	III kwartał 2002
Mistmare/Arxel Tribes	listopad
Need for Speed: Hot Pursuit 2/Electronic Arts	IV kwartał 2002
Neverwinter Nights/Infogrames	wrzesień **(Z)**
Operation Flashpoint: Resistance/Codemasters	sierpień **(Z)**
O.R.B./Strategy First	sierpień
Polanie 2/Topware	IV kwartał 2002
Praetorians/Eidos	IV kwartał 2002 **(P)**
Rainbow Six: Raven Shield/Ubi Soft	listopad
Robin Hood: Defender of the Crown/–	listopad
Sea Dogs 2/Bethesda	wrzesień
Sim City 4/Electronic Arts	listopad
Star Wars: Galaxies/LucasArts	IV kwartał 2002 **(P)**
Star Wars: Knights of the Old Republic/LucasArts	listopad
SWAT: Urban Justice/Sierra	październik
The Celtic King/Wanadoo	wrzesień
The Thing/Vivendi	wrzesień
Thief 3/Eidos	IV kwartał 2002 **(P)**
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
Unreal 2: The Awakening/Infogrames	wrzesień
Unreal Tournament 2003/Infogrames	sierpień
Warlords 4/Ubi Soft	IV kwartał 2002 **(P)**
World of Warcraft/Blizzard	IV kwartał 2002 **(P)**
Xpand Rally/Techland	listopad

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie S - prace zostały wstrzymane

REDAKCJA NA

Lato jak co roku zaskoczyło naszą redakcję zajętą przygotowywaniem kolejnego numeru „Świata Gier Komputerowych". To, że w całym kraju rozpoczęły się wakacje, poznaliśmy tylko po wysokiej temperaturze powietrza i bardziej pustym niż zwykle parkingu przed pobliskim bankiem.

Powoli jednak dociera do nas fakt, że urlop jest obowiązkowy i najwyższa pora pomyśleć jak go najlepiej wykorzystać. Bazyl, który zarządza naszymi archiwami już robi zapisy i listy społeczne na wypożyczenie co ciekawszych gier. Lecz nawet najwięksi nałogowcy potrafią chyba czasami oderwać się na kilka dni od komputera. Potrafią...? Zapytaliśmy o to ludzi tworzących ŚGK. Każdy otrzymał dwa pytania:



1. Jakie są Twoje plany na nadchodzące wakacje?
2. Jakie miejsce możesz szczególnie polecić na letni wypoczynek?

Oto co odpowiedzieli redaktorzy ŚGK.

Piotr Pieńkowski

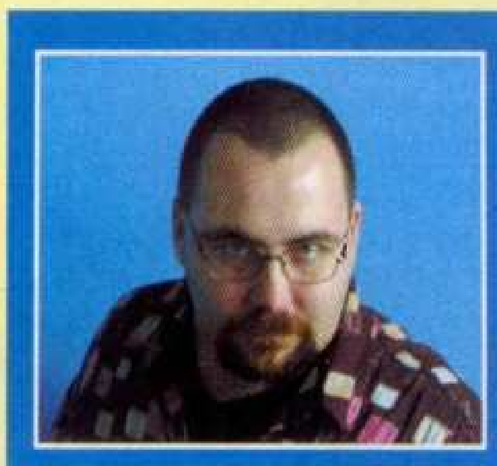
1. Moje plany wakacyjne w tym roku, zresztą jak w każdym, wyglądają niezbyt imponująco. No cóż, jak się pracuje w takim piśmie, jak ŚGK, to nie ma czasu na dalekie wojaże. Na bliskie zresztą też nie. Ogólnie mówiąc, czeka mnie sporo przyjemnych weekendów spędzanych na mojej urokliwej działce. I jak się wszystko ułoży, także jeden dwu-tygodniowy wyjazd nad morze. Może. Oczywiście, wezmę wtedy laptopa i całą furę starych, ale jarych gierek.

2. Jeśli ktoś się spodziewa, że skoro spędzam wakacje na swojej działce, to właśnie ją wszystkim polecę jako miejsce spędzenia wakacji – jest w sporym błędzie. Nie ma głupich. Polecam za to wyjazd w Bory Tucholskie, na skraju których moje rodzinne miasto leży. To przepiękny rejon Polski, całkowicie unikalny i niepowtarzalny. Sporo tu czystych jezior i rzek, gęstych lasów i odludnych miejsc. Nawet nie trzeba zbytnio ich szukać. Koniecznie uwzględnijcie je w swoich planach wakacyjnych. A jak już będziecie niedaleko Bydgoszczy, to zajrzyjcie do nas, do redakcji ŚGK – tylko wcześniej uprzedźcie telefonicznie lub mailem, bo nawałnicy gości nie zniesiemy (to czwarte piętro, a budynek nie jest już taki nowy).

Piotr Orcholski

1. Moje plany wakacyjne są w tym roku dosyć skromne. Z uwagi na brak czasu nie planuję dalekich wyjazdów, zamierzam natomiast popracować nad formą w *Starcrafta*. Ma to ten plus, że nie trzeba się ruszać z domu, a i tak można pogadać z ludźmi z całego świata. Ponadto jeśli się wygrywa – jest z pewnością równie przyjemne jak wędrowanie po górach lub żeglowanie po Bałtyku.

2. Z racji mojego miejsca zamieszkania i zainteresowań preferuję Kaszuby, gdzie wciąż znaleźć można mnóstwo niewielkich, za to bardzo czystych jezior. Do tego świeże powietrze, wspaniałe punkty widokowe, łowienie ryb i żaglówki. Jeśli jest słońce, to dobra zabawa murowana. Kto ma więcej środków finansowych, ten niech wybierze się do Walii, gdzie można zobaczyć między innymi ruiny wspaniałych średniowiecznych zamków. Wspaniałą frajdą jest także wynajęcie samochodu (kierownica z prawej strony) i jazda po super wąskich wiejskich drogach, które najczęściej ogrodzone są żywopłotem. O wyprzedzaniu nie ma mowy, a i minięcie nadjeżdżającego z naprzeciwka samochodu jest niezwykle trudne. Kto uważa się za mistrza *Colina McRae 2* lub *Rally Championship*, niech spróbuje swoich sił właśnie w Walii.



Michał J. Adamczak

1. W lipcu, tradycyjnie jak co roku, planuje wybrać się na zlot miłośników cyklu „Gwiezdne wojny", nad Zalew Koronowski (okolice Bydgoszczy). Jeśli starczy czasu, planuję też odwiedzić góry, jak nie w lipcu, to w sierpniu – a konkretnie, moją ulubioną Rabkę, która posiada tę niewątpliwą zaletę, że o ile sama z siebie nie oferuje jakiejś oszałamiającej ilości atrakcji, to w promieniu godziny jazdy samochodem znajdują się jedne z najciekawszych pod względem krajobrazowym zakątków Polski – z Tatrami na czele, rzecz jasna. A jak już będę w Rabce – to i bez dwóch zdań odwiedzę Limanową. Warto.

2. Jednym z regionów bez wątpienia wartych polecenia jako miejsce na wypoczynek jest hiszpańska Costa Brava – nie tylko dlatego, że powietrze przyjemne, morze ciepłe, a whisky tak tania, że aż żal wyjeżdżać. Przede wszystkim, Costa Brava (i cała Katalonia) to niezwykle serdeczne, przyjacielskie dziewczyny o nieprzeciętnej urodzie; oczywiście nie turystki, lecz rodowite Katalonki, o smagłej cerze i szczerym uśmiechu, od Barcelony aż po północną granicę upiększające krajobraz.
Costa Brava to jedno z miejsc, do których człowiek ma ochotę wracać... i wracać... a najlepiej, w ogóle stamtąd nie wyjeżdżać.

Maciej Jasiński

1. W tym roku, podobnie zresztą jak w ubiegłym, wyjeżdżam na dziesięć dni do Zakopanego. Oczywiście w planach jest intensywne chodzenie po najtrudniejszych dostępnych w Tatrach szlakach. Ciekawe tylko jak zniosą to moje mięśnie, które przez ostatnie kilka miesięcy przyzwyczajały się do pozycji „siedzącej przed monitorem". Na szczęście mam jeszcze blisko dwa tygodnie na jakiś intensywny trening.

Poza wyjazdem do Zakopanego, w połowie sierpnia wybieram się jeszcze na kilka dni do leśniczówki położonej w Borach Tucholskich. Z dala od cywilizacji, uczęszczanych szlaków komunikacyjnych, nawet komórki nie mają tam zasięgu – istny raj dla pustelników. W planach jest długie spanie, łowienie ryb i jeżeli wcześniej popada intensywny deszczyk, spacer po lesie w poszukiwaniu grzybów.

2. Szczególnie polecam kilkudniowy wypad do Krakowa. Ponadto wielu atrakcji dostarcza odwiedzenie Kazimierza nad Wisłą czy Ojcowskiego Parku Narodowego. Nie mogę też nie wspomnieć o najpiękniejszym mieście północnej Polski – mowa oczywiście o Bydgoszczy.

WAKACJACH

Bartosz Lewandowski

1. Na wakacje z prawdziwego zdarzenia wybieram się, niestety, dopiero w sierpniu. Celem mojej podróży jest „Mekka" studentów anglistyki, czyli Londyn, oraz odległa Szkocja, a ściślej mówiąc jej stolica Edynburg. Szczególnie niecierpliwie czekam pobytu w drugim z wymienionych miast, gdyż wreszcie będę mógł „na żywo" obejrzeć miejsca znane mi dotąd jedynie z filmu „Trainspotting". Do czasu tej wyprawy planuję organizować sobie sporadyczne wypady nad pobliskie jeziora, a być może uda mi się także nadrobić zaległości towarzyskie i odwiedzić kilkoro znajomych.

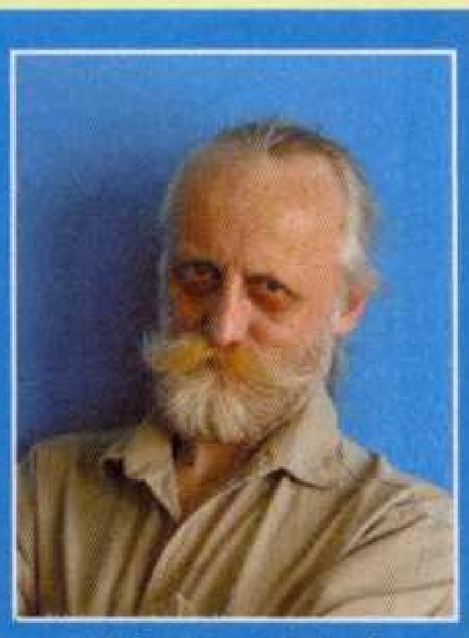
2. Polecam miejsce, które odwiedziłem w ubiegłym roku i do którego bardzo chciałbym wrócić, choć to w tym roku jednak niemożliwe. To miejsce to południowe wybrzeże Hiszpanii, czyli Costa Blanca. Zimne napoje, długa sjesta i basen przy domku letniskowym koją nerwy i regenerują przemęczony organizm. Uważaj jedynie na nieuczciwych właścicieli lokali gastronomicznych, lubujących się w zawyżaniu rachunków oraz na grasujących kieszonkowców.

Karol Szmyt

1. Tegoroczne wakacje spędzę troszkę inaczej niż zwykle, gdyż przy odrobinie szczęścia będę miał okazję być zarówno nad morzem jak i w górach. Ponadto w międzyczasie planuję również krótki pobyt nad jeziorem w towarzystwie moich znajomych z IRC (#starwars-pl). Oczywiście nie „zranię" też mego komputera zapominając o nim całkowicie.

2. Jestem raczej tradycjonalistą gdy chodzi o wybór miejsc, w których można spędzić miło wolny czas, dlatego polecam nasze rodzime góry. Taka piesza wędrówka z plecakiem, namiotem i śpiworem przez Bieszczady, Tatry czy Karkonosze, daje prawdziwą satysfakcję i możliwość aktywnego spędzenia czasu.

Vicor

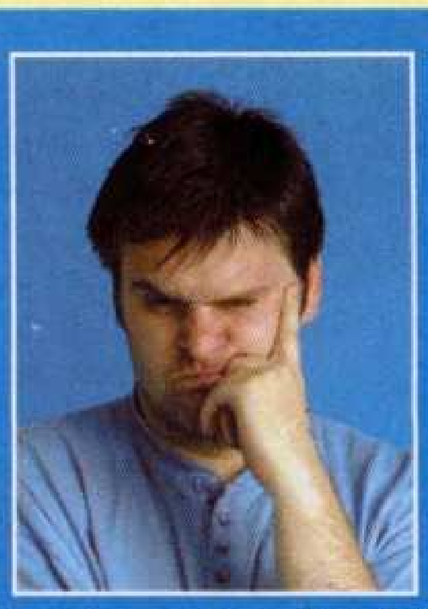


1. Moje wakacyjne plany to ukończyć *Fallout Tactics* i pełną piersią odetchnąć w *Newerwinter*. Z rzeczy mniej istotnych – może dopiszę do końca dwa rewelacyjne opowiadania, które i tak doceni pokolenie, poczęte dopiero podczas tych wakacji.

Muszę jednak przyznać, że wakacje w wielowiekowej historii mojej familii odgrywały zawsze kluczową rolę. Jak fama niesie, w czasach cara Piotra I, protoplasta rodu z litewskiego zaścianka, udał się na wakacje nad Morze Czarne, gdzie natychmiast został kapitanem we Flocie Czarnomorskiej, po czym nieźle uszlachetnił genotyp tubylców z Odessy i Krymu. Mój bezpośredni dziadek mając lat dziewiętnaście wolał wakacje w Paryżu, trwały one lat dwadzieścia pięć, a kiedy wrócił na zaścianek wpadł mu w oko – dorodny, co prawda, ale ledwie czternastoletni podlotek – moja Babcia w zarodku. Trzeba byłoby dwa lata czekać, ale mój dziadek przez lat 44 nie dorobił się cierpliwości – porwał panienkę na Ukrainę, a zaraz potem na Krymie odbyło się huczne wesele. Krym i Paryż to świetne miejsca na wakacje dla przyjaciół ŚGK! Bez nich nie byłoby na świecie mnie, ani mojej Małgosi, Zuzi i Pawełka.

2. Czytelnikom ŚGK dokonań literackich raczej nie polecam – cukrowa wata i lody na tłocznych latem plażach to interes zdecydowanie bardziej opłacalny. Jeśli chodzi o wypoczynek, to może warto w wakacyjnych planach uwzględnić jedyne nie zatłoczone plaże na świecie – w Afryce oczywiście, tubylcy raczej nie chodzą się opalać.

Piotr Walkowiak



1. Moje nie tylko wakacyjne marzenie to chęć zwiedzenia jak największego kawałka świata nie powodując przy tym, aby czasem poziom mego budżetu, nie zrównał się z deficytem naszej tak ukochanej, jak umęczonej politykami, ojczyzny. Troskę i skomplikowanie spełnienia takowych ambicji wyraża filozoficzna zaduma na gębie z obrazka obok. Wracając do tematu – najprawdopodobniej w akcie desperacji zajeżdżę się na śmierć rowerem, jaki ostatnio nabyłem, w myśl hasła: „wypoczywaj aktywnie!".

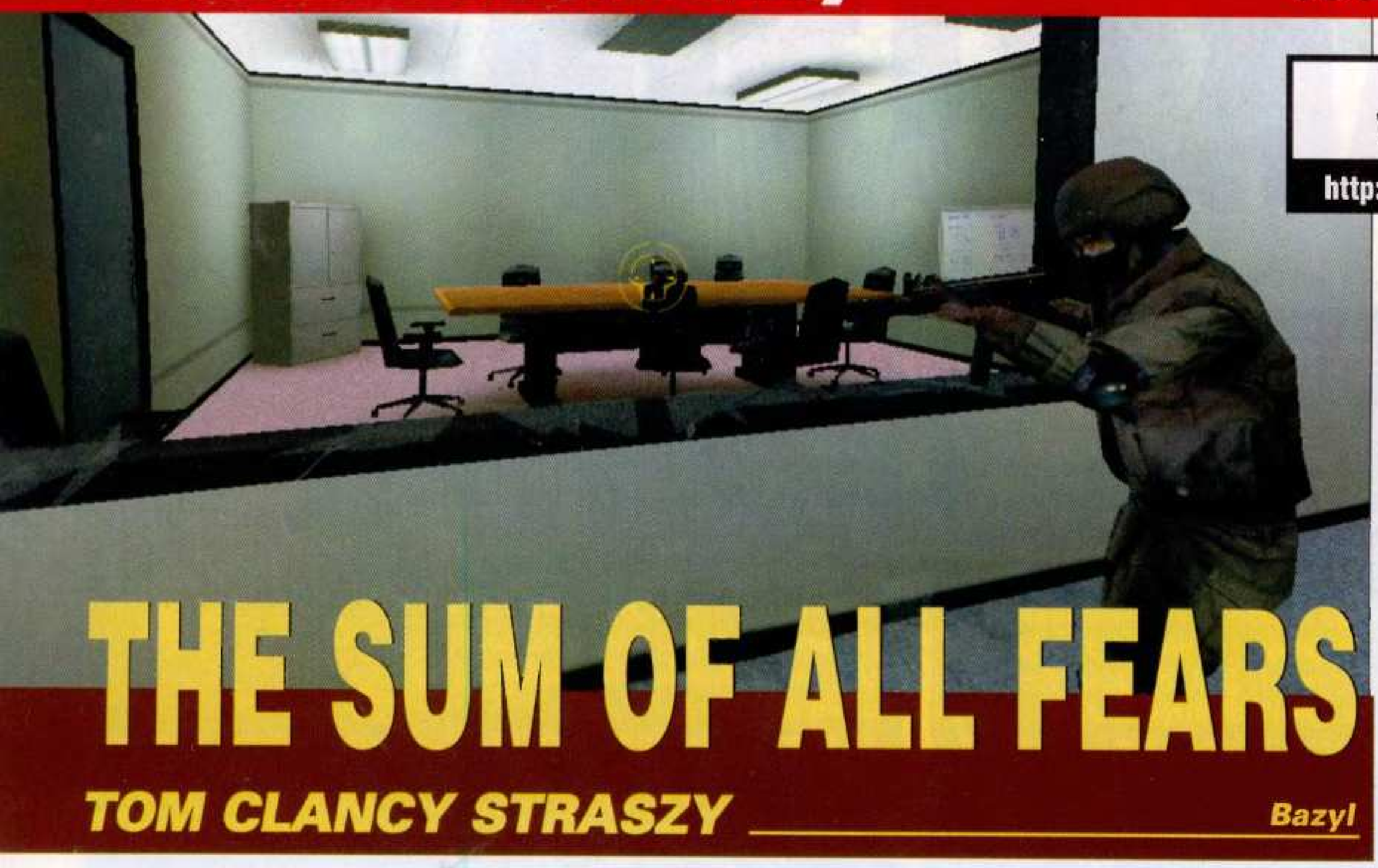
2. Wobec powyższego – miejsce, jakie polecam wszystkim ŚGK-owym maniakom do przeżycia w te wakacje, to ta sawanna z reklamy, po której biegają „niedobre kotki". Ja nie mogę tam popedałować, bo wróciłbym tak spalony, że nikt by mnie nie poznał. Może jednak bezpieczniej byłoby odwiedzić najbliższą bibliotekę?

Tomek Łoboda

1. Hm, a jest rubryczka „nie dotyczy"? Od czasów szkoły podstawowej wakacje niczym nie różnią się dla mnie od pozostałej części roku. Jestem podręcznikowym przykładem domatora. Po dwóch dniach bez komputera, internetu czy książek, robię się nerwowy i drażliwy. W grę wchodzą tylko jednodniowe wypady nad jezioro. Mam kilka akwenów upatrzonych w Borach Tucholskich. Na szczęście dla tych jezior, no i dla mnie, niewielu osobom chce się zapuszczać tak daleko w knieje.

2. Znów ten sam problem. Trudno wszakże coś polecać, skoro właściwie nigdzie nie wyjeżdżam. Gdyby chodziło o jakieś nowe gierki internetowe, to mógłbym coś pomóc... A gdzie są jeziorka nad które spouciekam z miasta i tak radycznie Wam nie powiem. I bez tego robi się tam coraz tłumniej. Poszukajcie sobie własnych.

test wersji beta



THE SUM OF ALL FEARS

TOM CLANCY STRASZY

Bazyl

DATA WYDANIA
WRZESIEŃ 2002

http://sumofallfears.ubi.com/

Tom Clancy to w chwili obecnej jeden z najlepszych pisarzy uprawiających gatunek zwany political fiction. Jego książka zatytułowana „The Sum of All Fears" przedstawia zmagania z terrorystami, w których rękach znalazła się bomba atomowa. W Stanach Zjednoczonych stała się ta pozycja bestsellerem, a na jej podstawie nakręcono film, który również okazał się hitem sezonu. Idąc za ciosem, Clancy postanowił przełożyć swoje dzieło także na język gry komputerowej. Zadanie to wykonała jego własna firma **Red Storm Entertainment**, którą z pewnością znają miłośnicy serii ***Rainbow Six***, czy doskonałego ***Ghost Recon***.

W **The Sum of All Fears** (grę nazwano tak, jak książkę) wcielasz się w postać członka elitarnej jednostki do walki z terroryzmem, która bierze udział w szeregu operacji o zróżnicowanym poziomie trudności. Twój oddział liczy tylko trzech agentów, możesz jednak liczyć na pomoc innych grup – jeśli takowe biorą akurat udział w danej misji. To, co odróżnia **The Sum of All Fears** od gier FPP w rodzaju ***Quake'a***, czy ***Unreal Tournament*** to realistycznie działająca broń. Wystarczy jeden celny strzał, by zejść z tego świata. Nawet drobne draśnięcie jest bardzo groźne, gdyż wstrząs wywołany trafieniem pocisku jest na tyle duży, iż przez ułamek sekundy tracisz zdolność kierowania swoją postacią. To wystarcza, by dostać kolejne, tym razem śmiertelne trafienie. Ponieważ sterowani przez komputer terroryści rzadko kiedy się mylą, wejście do każdego pomieszczenia, musi być niezwykle ostrożne. Na pewno nieraz będziesz zmuszony do użycia granatów lub też skorzystania z pomocy swoich towarzyszy w celu odwrócenia uwagi przeciwnika. W sumie akcja gry jest bardzo zmienna, etapy, gdy powoli się skradasz, planujesz kolejne posunięcia przeplatane są krótkimi momentami gwałtownej walki, gdy o zwycięstwie decydują ułamki sekund. Emocji jest przy tym co niemiara, jako że praktycznie cały czas walczysz na krótkim dystansie, a śmierć czai się dosłownie za każdym rogiem.

...The Sum of All Fears oferuje 11 misji... Zaczynasz w Zachodniej Wirginii. Później odwiedzisz RPA, Mauritius i Liban...

The Sum of All Fears oferuje 11 misji rozgrywających się na różnych kontynentach. Zaczynasz w Zachodniej Wirginii, gdzie musisz uporać się z terrorystami (zwanymi tutaj milicją), którzy opanowali stację telewizyjną. Później odwiedzisz RPA, Mauritius, Liban. Ponieważ z gry usunięto etap planowania kolejnych misji, rozgrywka jest znacznie szybsza. Wielkim ułatwieniem jest także możliwość wydawania złożonych komend swoim towarzyszom (dotyczy to zwłaszcza otwierania drzwi, jednego z chyba najbardziej niebezpiecznych momentów gry, jako że nigdy nie wiesz do końca co jest za nimi). Oczywiście do dyspozycji masz całą gamę broni, przy czym ułatwieniem dla osób, które niezbyt rozeznają się w tym, co do czego służy jest fakt, iż dobrać można całe zestawy uzbrojenia: do walki w ukryciu, na dystans, na bliskie odległości, do szturmowania pomieszczeń (w tym przypadku otrzymujesz zgrabnego szotguna, który służy jako klucz do każdych drzwi). Masz też takie gadżety jak choćby wykrywacz pulsu.

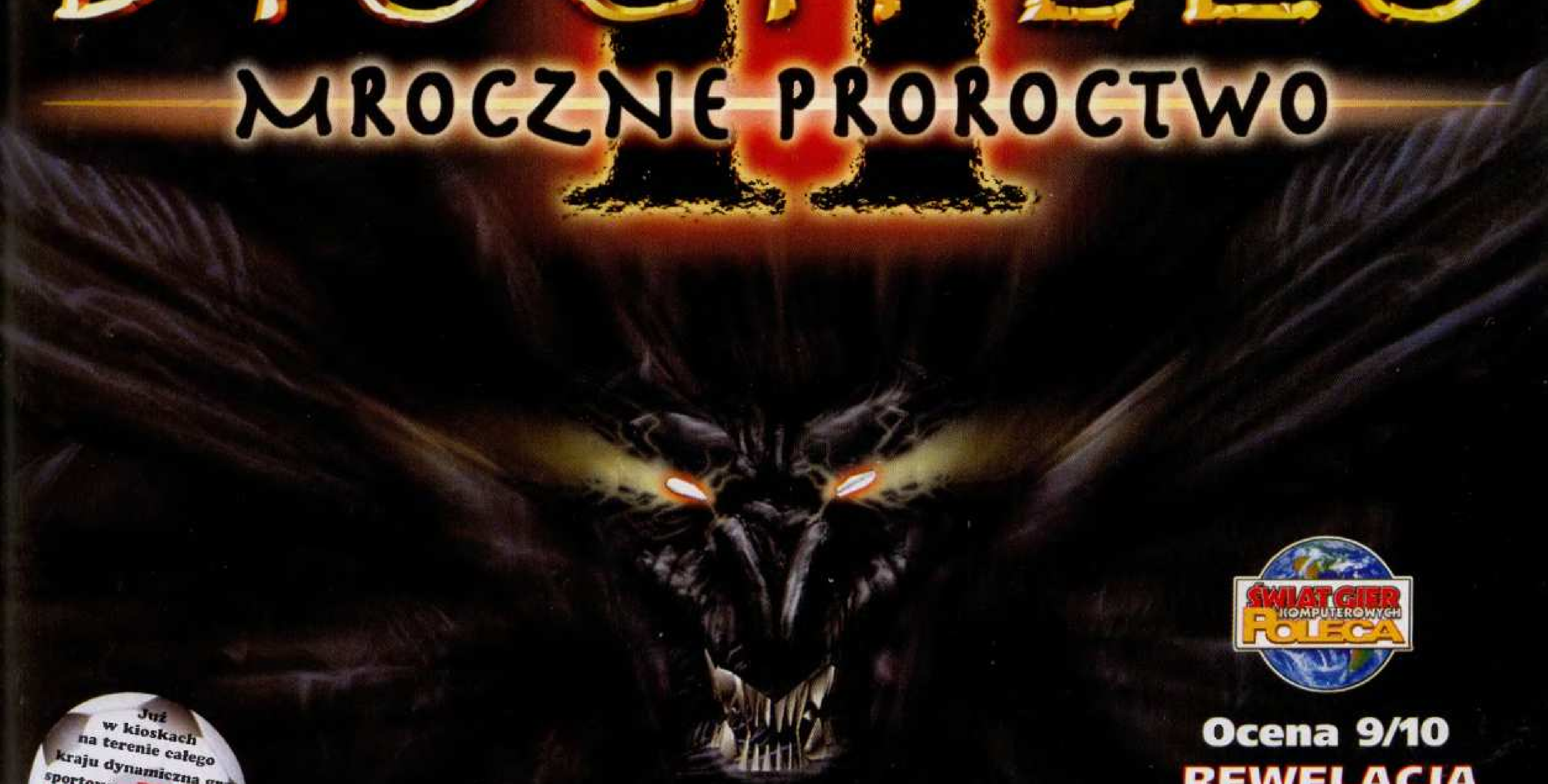
Na koniec ciekawostka. Choć gra nosi tą samą nazwę co film i książka, tak naprawdę nie ma z nimi wiele wspólnego – podobne są tylko niektóre lokacje. Wygląda na to zatem, iż Tom Clancy popisał się tym razem nie tylko talentem pisarskim, ale również marketingowym. Engine z ***Ghost Recon*** plus kilkanaście nowych map i pewność, że po kinowym sukcesie „The Sum of All Fears", gra na pewno znajdzie nabywców – czego trzeba więcej, by łatwo zarobić kilka dolarów? Inna sprawa, że jeśli w finalnym produkcie nie dopatrzymy się żadnych bugów, to na pewno będzie to program warty kupienia. Dystrybucją **The Sum of All Fears** zajmie się firma **Play It**. ❐

W SPRZEDAŻY OD 7 SIERPNIA !

NADSZEDŁ CZAS WOJNY!

DISCIPLES II

MROCZNE PROROCTWO



Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Ocena 9/10
REWELACJA

"Disciples II: Mroczne Proroctwo to dzieło tworzące cudowny magiczny świat, przenoszące Ciebie na arenę walk czterech potężnych nacji..."

DISCIPLES II: MROCZNE PROROCTWO TO STRATEGIA TUROWA OSADZONA W ŚWIECIE MITÓW I MAGII.
POZNAJ NIEPOWTARZALNY KLIMAT TAJEMNICZEGO KRÓLESTWA.
WYBIERZ BOHATERA I POPROWADŹ JEDNĄ Z CZTERECH RAS DO ZWYCIĘSTWA.
WYKORZYSTAJ PONAD 200 RÓŻNORODNYCH JEDNOSTEK, PONAD 100 CZARÓW
ORAZ NIEZLICZONĄ LICZBĘ MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW.
LOS TWOICH PODDANYCH ZALEŻY WYŁĄCZNIE OD CIEBIE!

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wp.pl
gry.wp.pl

Strategy First

DOBRA CENA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

2002 Strategy First Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Disciples II: Dark Prophency jest znakiem towarowym Strategy First. Wszystkie inne znaki towarowe i prawa autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.

DATA WYDANIA
III KWARTAŁ 2002
http://www.buka.com/games/paradise

PARADISE CRACKED

CYBERPUNK Z ROSJI RODEM

Piotr Bilski

Zadziwiająca aktywność programistów z Rosji nie słabnie. Ofensywa prowadzona jest chociażby przez firmę **Buka Entertainment**, która na drugą połowę roku 2002 przygotowuje kilka bardzo interesujących pozycji. Jedną z nich jest gra o dość niejasnym tytule **Paradise Cracked**. Co prawda do jej premiery zostało jeszcze trochę czasu, ale dzięki uprzejmości firmy **Cenega** miałem możliwość zapoznać się z dość wczesną wersją tego programu. Pomimo pewnych niedoróbek jest to już dzieło godne uwagi, a to ze względu na dość oryginalne rozwiązania fabularne i techniczne.

Fabuła gry umiejscowiona jest w dalekiej przyszłości. Miłośnicy „Matrixa" znajdą tu z pewnością coś dla siebie, Ziemia jest bowiem kontrolowana przez wielki komputer, który opiekuje się wszystkimi ludźmi, dbając o zaspokojenie ich potrzeb poprzez rzeczywistość wirtualną. Kiedy okazuje się, że ludzkość w wyniku osiągnięcia stanu błogiej szczęśliwości, przestała się rozwijać i zaczyna wymierać, maszyna decyduje się na pewne ryzykowne posunięcie. Tematyka cyberpunkowa stanowi dość wdzięczne podłoże dla budowania fabuły potencjalnego przeboju. Główny bohater jest (jak wymaga tego konwencja) hakerem komputerowym, który przypadkowo wszedł w posiadanie ważnych danych i z tego powodu poszukuje go policja. W celu zdobycia szczegółów dotyczących intrygi związanej z pewnymi informacjami, będzie zmuszony spenetrować poszczególne dzielnice miasta, oferującego szereg interesujących lokacji dla każdego poszukiwacza przygód.

Sama gra okazuje się być dość interesującym (przynajmniej na tym etapie prac) mariażem dwóch gatunków. Pierwszy to RPG, a także związane z tym przygody, gospodarka przedmiotami, rozmowy z przypadkowo napotkanymi postaciami oraz prowadzenie własnej drużyny. Drugi zaś to model taktycznej gry bitewnej, na wzór doskonałego, choć jakby ostatnio zapomnianego, ***Ufo: Enemy Unknown***. Ten element związany jest z trybem walki toczonej na ulicach futurystycznego miasta Down City.

Od strony graficznej **Paradise Cracked** spełnia wszystkie obowiązujące standardy. Środowisko jest zatem w pełni trójwymiarowe, podobnie jak wszystkie osadzone w nim obiekty. Pomimo tak zaawansowanych technologii programistycznych, rozgrywka jest prowadzona z podziałem na tury. W istocie, program składa się z szeregu misji rozgrywanych w poszczególnych sektorach miasta. W każdym fragmencie metropolii czekają na użytkownika nowe postacie, miejsca do odwiedzenia, kluczowe osoby zlecające zadania oraz wrogowie. Są to zatem wszystkie elementy niezbędne do stworzenia odpowied-

niego klimatu RPG. Mamy w grze także całkiem pokaźny zestaw pistoletów, karabinów i pistoletów maszynowych – każdy o innej charakterystyce, celności i ładowności magazynka. Podobnie ma się sprawa z innymi przedmiotami. Znajdziemy tu oczywiście apteczki, pancerze, kamery, ale także cybernetyczne wszczepy, które można montować we własnym ciele. Są to na ogół różnego rodzaju dopalacze, służące do zwiększania zasięgu wzroku czy szybkości.

i zwiększając szansę oddania celnego strzału, choć ceną za to jest wolniejszy ruch. Wszystkie żywe i aktywne obiekty wykonują swoje akcje naprzemian, podczas własnych faz inicjatywy. Postacie w programie podzielono na głównych bohaterów, cywilów oraz wrogów. Do swego rodzaju nowości należy zaliczyć zaś obecność robotów, które bohaterowie mogą zmuszać do posłuszeństwa.

Ponieważ program jest wciąż na etapie produkcji, niewiele można powiedzieć na temat oprawy dźwiękowej. Wersja, którą testowałem, prezentowała wszystkie napisy po angielsku, jednak kwestie wypowiadane przez postacie były w języku rosyjskim, co tworzyło dość zabawne wrażenie i z pewnością nie wpływało pozytywnie na atmosferę rozgrywki. Cóż, najwyraźniej trzeba będzie poczekać na

...mamy w grze także całkiem pokaźny zestaw pistoletów, karabinów i pistoletów maszynowych – każdy o innej charakterystyce, celności i ładowności magazynka....

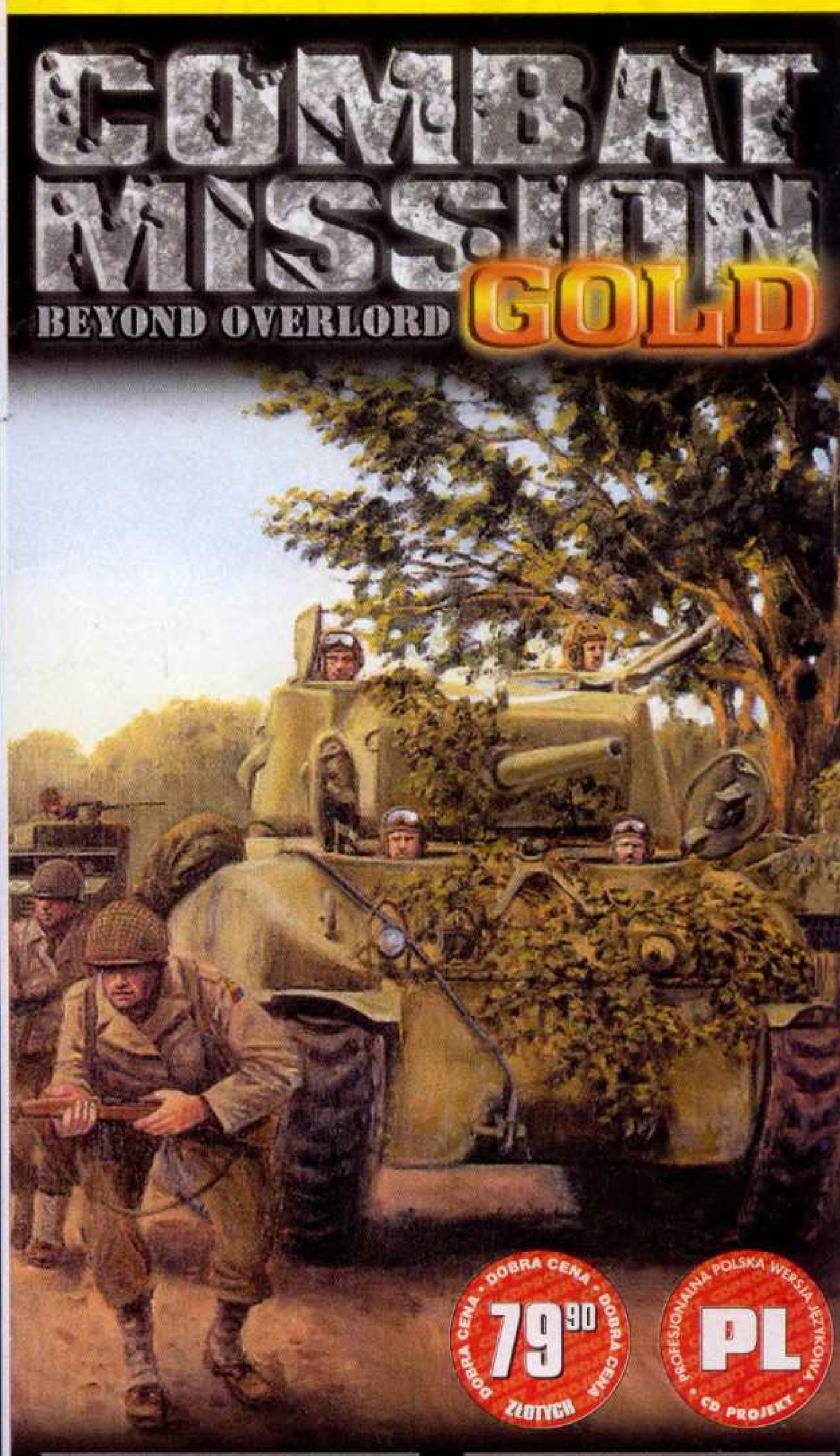
Poruszanie się po świecie gry odbywa się na poziomie taktycznym, co oznacza, że każda wizyta w wybranej dzielnicy miasta, wiąże się z koniecznością mozolnego przedzierania się przez planszę w poszukiwaniu przeciwników oraz ważnych lokacji. Jest to o tyle niewygodne, że wymaga ciągłej uwagi i oceniania dystansu na wypadek, gdyby nieprzyjaciel pojawił się znienacka. Poza tym jednak penetracja miasta związana jest nieodłącznie z systemem turowym skopiowanym niemal żywcem z serii ***Ufo***. Każdy członek drużyny może przemierzyć określoną ilość sześciokątnych pól, na co wpływ ma limit punktów ruchu oraz tryb poruszania się. Ten ostatni posiada dwie główne odmiany: bieganie oraz kucanie. Pierwszy ułatwia pokonywanie terenu – taka sama ilość punktów ruchu umożliwia wówczas przesunięcie się znacznie dalej, wpływa jednak ujemnie na celność strzałów. Z kolei kucanie znakomicie sprawdza się podczas walki, utrudniając trafienie przez przeciwnika

język nam bliższy. Muzyka zaś jak na razie brzmi dość neutralnie, starając się nie utrudniać zabawy, choć również nie wybija się znacząco in plus. Najpoważniejszym problemem wydaje się być szybkość działania programu, która pozostawia wiele do życzenia. Zarówno wczytywanie zapisanej gry, jak i próby gwałtownego obrócenia kamery trwają długo, a zatem konieczne są dalsze prace nad zoptymalizowaniem kodu.

Program, który zapowiada się jako kompilacja kilku innych produktów sprawia raczej pozytywne wrażenie. **Paradise Cracked** oferując różnorodność w przedstawionym świecie, próbuje dodać również coś od siebie. Czy będzie to próba udana, zobaczymy już niedługo. ❐

W SPRZEDAŻY OD 7 SIERPNIA!

COMBAT MISSION
BEYOND OVERLORD
GOLD



Combat Mission Gold to rozszerzona wersja kultowej, wojennej gry taktycznej, przeznaczonej dla miłośników realistycznych symulacji pola walki. Program ten jest pod każdym względem doskonały. Oferuje efektowną, trójwymiarową grafikę, odtwarzającą uzbrojenie z końca II wojny światowej nawet w najmniejszych detalach. Combat Mission Gold to również innowacyjne połączenie trybów turowego i czasu rzeczywistego. Dzięki niemu ruchy wojsk można dokładnie zaplanować, a później prześledzić w trójwymiarowym środowisku. To jednak tylko niewielka część fantastycznych możliwości gry. Combat Mission Gold to:

- **6 armii, 50 rodzajów uzbrojenia, 126 rodzajów pojazdów i ponad 50 scenariuszy.**
- **Wierność historycznej prawdzie, począwszy od wyglądu i zachowania jednostek, poprzez algorytmy toru lotu pocisku i zniszczeń, na przebiegu poszczególnych bitew skończywszy.**
- **Znakomity edytor umożliwiający stworzenie własnej bitwy oraz tryb bitwy generowanej przez komputer. Dzięki niemu możesz cieszyć się grą nawet po skończeniu wszystkich scenariuszy!**
- **Tylko w wersji gold dodatkowa płyta z modami i wyczerpująca instrukcja!**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.telefony.com.pl

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

BATTLEFRONT.COM

Logo Combat Mission: Beyond Overlord jest zastrzeżone dla Big Time Software, Inc., 1997-2002

UNREAL TOURNAMENT 2003

NIEREALNY W ATAKU

sYslyavor

DATA WYDANIA
SIERPIEŃ 2002
http://www.unrealtournament2003.com/

Blisko trzy lata przyszło czekać miłośnikom gry ***Unreal Tournament*** na następcę. I oto jest – na razie co prawda w wersji beta, ale pod koniec lata półki sklepowe będą się miały (prawdopodobnie...) pod czym uginać.

Zacznijmy zatem od grafiki. Wbrew zapowiedziom nie powala. To, co byłoby rewolucją rok temu, obecnie nie jest niczym nadzwyczajnym. Biblioteki graficzne nowego UTka o klasę wyprzedzają swojego poprzednika i to widać: dynamiczne oświetlenie, mapy wgłębień dzięki którym powierzchnie wydają się naprawdę nierówne, różnorodne efekty cząsteczkowe (głównie dymy i płomienie). Na kilku mapach te techniki, umiejętnie wykorzystane, robią ogromne wrażenie, szczególnie gdy wnętrze jest oświetlane ruchomym źródłem światła, na które reagują cienie. Trzeba też powiedzieć o szaderach – to dzięki tym programikom ingerującym w proces generowania obrazu przez karty graficzne widzimy na ekranie „prawdziwą" trawę, ściółkę leśną czy igły drzew. Skoro jest tak dobrze, to czego się czepiam? Otóż grafika sprawia wrażenie owszem, dopracowanej, ale robionej zupełnie bez dbałości o styl. Na tej samej mapie naprawdę efektowne i dopracowane elementy – wręcz perfekcyjne – zderzają się z przykładami żenującego kiczu. Takim kiczem są dla mnie na przykład drzewa (świerki to idealnie proste badyle z paroma ściankami, gdzie główną robotę odwalają tekstury) i ozdabiające teren beczułkowate twory symulujące głazy i skały.

Podsumowując stronę graficzną: doceniam jej możliwości technologiczne, jednak gra to coś więcej niż tylko liczba i jakość algorytmów. ***Unreal Tournament*** operował dość surową paletą barw i trudno było znaleźć tam jakieś kolorystyczne fajerwerki, ale właśnie dzięki temu całość sprawiała wrażenie przemyślanej i wystylizowanej. Tym, co w **UT2003** nie pasuje mi najbardziej, jest niekonsekwentna stylistyka graficzna kwalifikującą się do miana „cukierkowo-infantylnej".

Na szczęście gra to nie tylko grafika, to jeszcze mapy, bronie, ruch graczy. Jest z tym o wiele lepiej niż w przypadku grafiki, choć też nie zawsze. Po pierwsze, mamy tzw. long dodge. Dodge w starym ***UT*** to szybki odskok wywoływany podwójnym uderzeniem w klawisz kierunku, w którym chcemy skoczyć. Jeśli po takim „dwukliku" w **UT2003** wciśniemy od razu klawisz skoku (tak dochodzimy do pojęcia „trójklik"...), wykonamy znacznie dłuższy podskok/odskok. Przydatność takiego long dodge'a jest ogromna, można więc założyć, że klawiatura dostanie w czasie gry porządnie w... klawisze naturalnie.

Nowe mapy prezentują naprawdę dobry poziom graficzny, choć nieco kartonowe tekstury nie wszystkim będą się podobać. Wiele map ma dość wysoko umieszczony sufit, pod którym od groma różnego rodzaju przęseł i kabli – mały podskok na młocie, potem parę długich dodge'y i raptem możemy całkiem fajnie buszować nad głowami innych. Te mapy mają pewien potencjał i zapewne niejeden ciekawy trik da się na nich

odkryć. Osobiście spodobała mi się w DM jedyna mapa w low gravity, Tokara Forest. Co prawda graficznie przypomina nieco kiczowatą bajeczkę dla dzieci, ale jest wielopoziomowa i pozwala kombinować podczas poruszania się po mapie, zaś trafienia w locie z bazuki lub kombosem mogą dać naprawdę sporo frajdy. Tokara jest szczerze mówiąc jedyną mapą, która wnosi coś nowego, czego nie znali gracze *UT* – reszta to po prostu nieco ładniejsze mapki *UT*.

Nie ma w grze trybu Last Man Standing (chliiiip). Są za to dwa nowe tryby: Double Domination i Bombing Run. DD to stary Domination, jednak liczba punktów dominacji została zredukowana do dwóch, co znacznie przyspiesza akcję. Bombing Run przypomina Team Rabbita z *Tribes 2*: mamy do przeniesienia małą bombę, którą należy wrzucić do pojemnika w bazie przeciwnika. Problem w tym, że mając tę bombę, nie możemy strzelać, za to możemy ją rzucić partnerowi.

...Biblioteki graficzne nowego UTka o klasę wyprzedzają swojego poprzednika i to widać: dynamiczne oświetlenie, mapy wgłębień dzięki którym powierzchnie wydają się naprawdę nierówne, różnorodne efekty cząsteczkowe...

Jeżeli chodzi o bronie, po namyśle stwierdzam, że można z nich być zadowolonym. Młot w drugim trybie generuje tarczę ochronną, tak więc po respawnie można się nieco zabezpieczyć, można także wykorzystać ją w wąskich pomieszczeniach w CTF do osłony cappera. Odłamki wystrzelone z flaka odbijają się tylko raz, w drugim trybie kulka leci wyraźnie wolniej (co mnie akurat nie cieszy). Bazuka w trybie podstawowym pozwala na ładowanie do trzech rakiet, w trybie alternatywnym strzelamy nieco szybciej, ale pojedynczymi rakietami (instant w starym *UT*). Pociski bazuki lecą wyraźnie wolniej niż w *UT* i ominięcie ich long dodge'm nie sprawia większych problemów, tak więc rola bazuki w **UT2003** będzie prawdopodobnie znacznie mniejsza niż w *UT*. Shock rifle ma wreszcie większy sens. Koniec z lamerskim fragowaniem „na stojaka", kiedy to jeden kombos zabijał wszystkich w promieniu pół kilometra. Kulki lecą wyraźnie wolniej, są większe i bardzo łatwo trafia się w nie w ruchu. Można zatem wystrzelić 2-3 kulki i detonować je po kolei, na dodatek w biegu. W sumie shock stał się wreszcie bronią, którą można wykorzystać w średnim, a nawet krótkim dystansie, na dodatek strzelając w ruchu.

Muzyka jest w miarę dopasowana do klimatu map. Akurat, aby odsłuchać raz czy dwa i wyłączyć – no bo kto gra w FPS-y z włączoną muzyką. Z efektami dźwiękowymi jest już znacznie gorzej. Bronie wydają dźwięki przypominające te produkowane przez gumowe zabawki-piszczałki, a to, co wydaje z siebie postać przy podskokach i dodge'ach potrafi nieźle zestresować. Miejmy nadzieję, że w ostatecznej wersji autorzy coś z tymi jękami zrobią.

Podsumowując: na razie wygląda, że **UT2003** bliżej do *Q3A* niż do starego UTka. Sądzę jednak, że tym, którzy rozpoczynają swą przygodę z grami FPS, gra się spodoba. ❐

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Dodatek „Trojane i Eliksir Mocy" wymaga pełnej wersji gry The Settlers IV

THE SETTLERS IV

TROJANIE I ELIKSIR MOCY

49 zł

PL

Strzeż się! Morbus powrócił do Zielonej Krainy!

Wieloletnia wojna osadników ze złowrogim Morbusem wciąż trwa! Czarnoksiężnik wyciągnął wiele wniosków ze wcześniejszych doświadczeń. Teraz poszukuje leku na swoją „zieloną alergię" i przygotowuje się do kolejnej ofensywy. Jego cel jest jasny - całkowite panowanie nad światem! Settlers IV: Trojanie i Eliksir Mocy jest najnowszym dodatkiem do kultowej gry Settlers IV. Tym razem spotykamy tu nie tylko Rzymian, Wikingów i Majów, ale również zupełnie nową rasę – zaawansowanych technologicznie Trojan. Do bogatego już wyboru jednostek dołączyły m.in. nowe machiny latające (Manakoptery) i nowa jednostka specjalna (Tragarz Katapulty). Dodatek zawiera 12 misji Trojan, 16 misji z pozostałymi nacjami i 26 nowych map do rozgrywki w pojedynkę lub do gry sieciowej. Dołącz do sympatycznych osadników i wygraj w walce przeciw Morbusowi i jego mrocznym sługom!

Ubi Soft

CDPROJEKT

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software jest częścią Ubi Soft Entertainment.

test wersji beta

CULTURES 2: GATES OF ASGARD

WIELKI KONTRATAK WIKINGÓW

Mariusz Puzynowicz

DATA WYDANIA
SIERPIEŃ 2002
http://www.cultures2.de/

Zaledwie miesiąc temu na łamach ŚGK opisywana była pierwsza część gry ***Cultures***, a już wielkimi krokami zbliża się druga odsłona programu firmy **Funatics Development**. Niestety odnoszę wrażenie, że kontynuacja będzie równie przeciętna co jej poprzedniczka, gdyż wprowadzone do tej pory zmiany są moim zdaniem niewystarczające.

Podobnie jak w pierwowzorze, głównym bohaterem, a właściwie bohaterami są Wikingowie. Wszystko w ich społeczności było w jak najlepszym porządku, jednak jak to zazwyczaj bywa, tylko do czasu. Otóż Wiking o imieniu Bjarni zaczął mieć dziwne koszmary, w których widział ogromnego węża. Niedługo po tym wydarzeniu dowiedział się od kapłanów, że właśnie gdzieś w pobliżu wioski przebudził się ogromny wąż i tylko Bjarni może go pokonać.

Gra jest dosyć skomplikowana i tacy ***Settlersi*** to przy niej bułka z masłem. W niektórych momentach jest to doprawdy irytujące – aby Wiking mógł pracować w browarze, musi najpierw być przez określony czas farmerem, następnie zmuszony jest odbyć praktyki w młynie i jakby tego było mało, musi jeszcze popracować jako piekarz. Mógłbym takich przykładów wymienić co najmniej kilka i sądzę, że autorzy powinni jeszcze nad tym troszkę popracować. Choć z drugiej strony są też elementy zasługujące na pochwałę, jak na przykład to, że kiedy wyposażysz daną osobę w buty, to porusza się szybciej i sprawniej. Niby mała rzecz, a cieszy.

Wszystkie budowle są tu niemal identyczne jak w części pierwszej, zatem osoby grające już w ***Cultures*** poczują się jak u siebie. Podobnie rzecz się ma z zawodami wykonywanymi przez Wikingów. Pozostawiono także graczowi wybór partnerów dla Wikingów oraz decyzje, kiedy będą mieli dziecko i jaka będzie jego płeć. Jedynym wymaganiem do tego aby para mogła mieć potomka jest przydzielenie jej jakiegoś lokum (to może też przy okazji dobry sposób na rozwiązanie problemów ze spadkiem urodzeń w Polsce).

Pozostawiono graczowi wybór partnerów dla Wikingów oraz decyzje, kiedy będą mieli dziecko i jaka będzie jego płeć.

Miłym dodatkiem jest to, że oprócz standardowego budowania i zbierania surowców, można znaleźć różne dodatki w postaci skrzynek z niespodziankami. W **Cultures 2** zdarzają się także pewne nieprzewidziane zdarzenia. Przykładowo pewnego razu zapuściłem się moimi żołnierzami w jakieś stare zaczarowane ruiny i otrzymałem komunikat, że wszyscy się zgubili. Świetnym pomysłem jest także to, że gdy Twoi podopieczni zbyt długo znajdują się poza wioską, to umierają z głodu.

Jeżeli chodzi o walkę, to raczej nie ma tutaj miejsca na wyszukane taktyki. Tak jak w ***The Setllers*** i ***Alien Nations 2***, najlepszą metodą jest „huzia na Józia", czyli im więcej jednostek wystawisz przeciwko przeciwnikowi, tym lepiej. Po prostu kiedy dochodzi do większego starcia, nie sposób zapanować nad oddziałami. Zatem kiedy posiadasz przewagę liczebną, masz pewność, że odniesiesz zwycięstwo. Nie jest to jakiś duży mankament, gdyż w rozgrywce najważniejsza jest budowa osady i dbanie o kształcenie zawodowe Wikingów.

Oprawa audiowizualna **Cultures 2** nie stoi na oszałamiającym poziomie. Grafika jest minimalnie lepsza niż w części pierwszej, interfejs niemal identyczny. Dostępne są trzy odległości, z jakich obserwujemy zmagania Wikingów. Kiedy włączyłem maksymalne przybliżenie to, aż się wystraszyłem tego co zobaczyłem i już więcej tego trybu nie uruchamiałem (piksele i jeszcze raz piksele). Dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie, aczkolwiek mam zastrzeżenia co do muzyki. Utworów jest za mało, przez co szybko nastąpiło u mnie znudzenie, które zakończyło się ich całkowitym wyłączeniem.

Gra **Cultures 2** nie zapowiada się raczej na hit. Nie ma w niej żadnego powiewu świeżości, a tylko powielanie starych schematów. Osoby, które nie lubią tego rodzaju gier raczej nie powinny oczekiwać na ten tytuł. Z kolei jeżeli jesteś fanem serii ***The Setllers*** oraz ***Alien Nations***, to możesz zacząć już zbierać pieniądze, gdyż gra powinna spełnić Twoje oczekiwania. ❐

JUŻ NIE MUSISZ SZUKAĆ ...

NOWOŚĆ!

HOMEWORLD

WKRÓTCE!

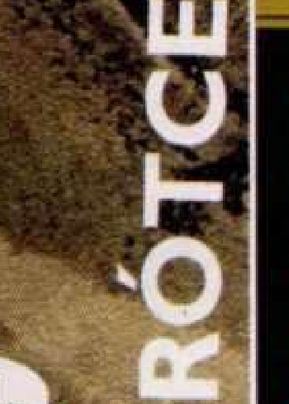
HALF-LIFE
+ COUNTER STRIKE

... WYSELEKCJONOWALIŚMY NAJLEPSZE

BestSeller
SERIES™

Gabriel Knight 3

Kleopatra



Kolekcja Larry

Cezar 3

SWAT 3

Faraon

Tribes 2

AVP

PLAY
www.playit.pl

Wszystkie gry już w sprzedaży za jedyne 49 złotych. W każdej znajdziesz coś eXtra.

SIERRA™

© 2002 Sierra On-Line. All rights reserved.

10 GIER NA WAKACJE

1 THE SIMS: WAKACJE

Niemal doskonała symulacja wakacji dla wszystkich, którzy muszą zostać w domu. Wyjazdy w góry, nad morze i do uroczej leśniczówki – Simowie to kochają, a zatem przyłącz się do ich zabawy.

2 EMPIRE OF THE ANTS

To produkcja, która pozwoli Tobie na zapoznanie się z obrzydlistwem całego robactwa, które możesz spotkać w lesie czy na łące. Niestety do pudełka z grą nie dołączono nawet płynu przeciw komarom.

3 BROKEN SWORD 2

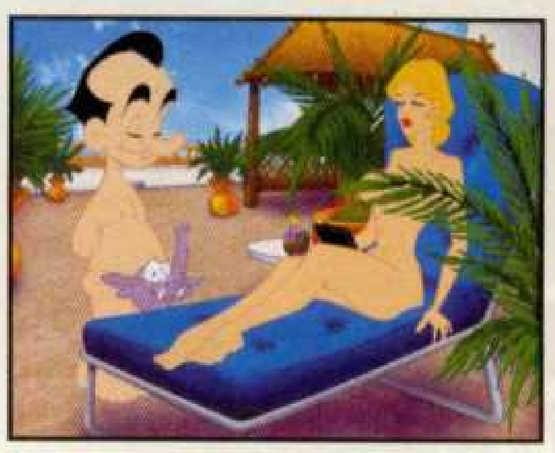
Chyba najbardziej wakacyjna spośród gier przygodowych. Zwiedzisz Marsylię, Paryż, wyspy na Karaibach, a wszędzie tam spotkasz sympatycznych ludzi, którzy uwielbiają turystów – przoduje w tym plemię ludożerców.

4 JAGGED ALLIANCE 2

Jeżeli jeszcze nie zaplanowałeś miejsca wyjazdu, to państwo Arulco wydaje się idealne. Ciepły klimat, wojna domowa, ładna pogoda, potwory będące efektem eksperymentów genetycznych i brak innych turystów. Dlaczego u licha nikt nie jeździ do Arulco?

5 LARRY 7 – MIŁOŚĆ NA FALI

Tradycyjny poradnik jak nie podrywać lasek? Nie, wręcz przeciwnie – tym razem Larremu wychodzi każdy, nawet najbardziej śmiały podryw. Podpatrz mistrza w akcji i naucz się paru przydatnych chwytów. Ta wiedza może w przyszłości okazać się bardzo potrzebna.



6 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Odwiedź Guybrusha Treepwooda i jego żonę Elaine Marley na wyspie Melee Island. Po raz kolejny czekają na Ciebie zwariowane przygody, świetny humor, groteskowe postacie i oczywiście spotkanie z uroczymi małpami.

7 DUKE NUKEM FOREVER

Jeżeli jesteś dobrym kłamcą możesz opowiadać o swoich wakacjach: „W tym roku to i na Madagaskarze byłem, i w Australii, i kilka dni na Wyspach Kanaryjskich, no i tydzień w Tunezji, a i w *Duke Nukem Forever* grałem – tylko że w „pirata".

8 NA KŁOPOTY PANTERA/ HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Różowa Pantera na wycieczce w Londynie (odwiedza nawet całkiem przytulny pub), Kairze, Syberii, Kenii, Grecji czy Izraelu – czyli przewodnik turystyczny na wesoło.

9 TROPICO: RAJSKA WYSPA

Jak odpoczywać to tylko na Rajskiej Wyspie. El Presidente kocha turystów tak długo, jak dostarczają pieniądze na dalszą walkę z imperializmem. Polecamy odwiedzenie rodzinnego domu El Presidente – zniżka dla uczniów i studentów 50%.

10 NHL 2002

Na koniec wreszcie coś, co pozwoli schłodzić nieco letnie upały. *NHL 2002* to zabawy silnych chłopców na lodowisku, bardziej widowiskowe niż te na ekranie telewizora.

NAJNOWSZY NUMER

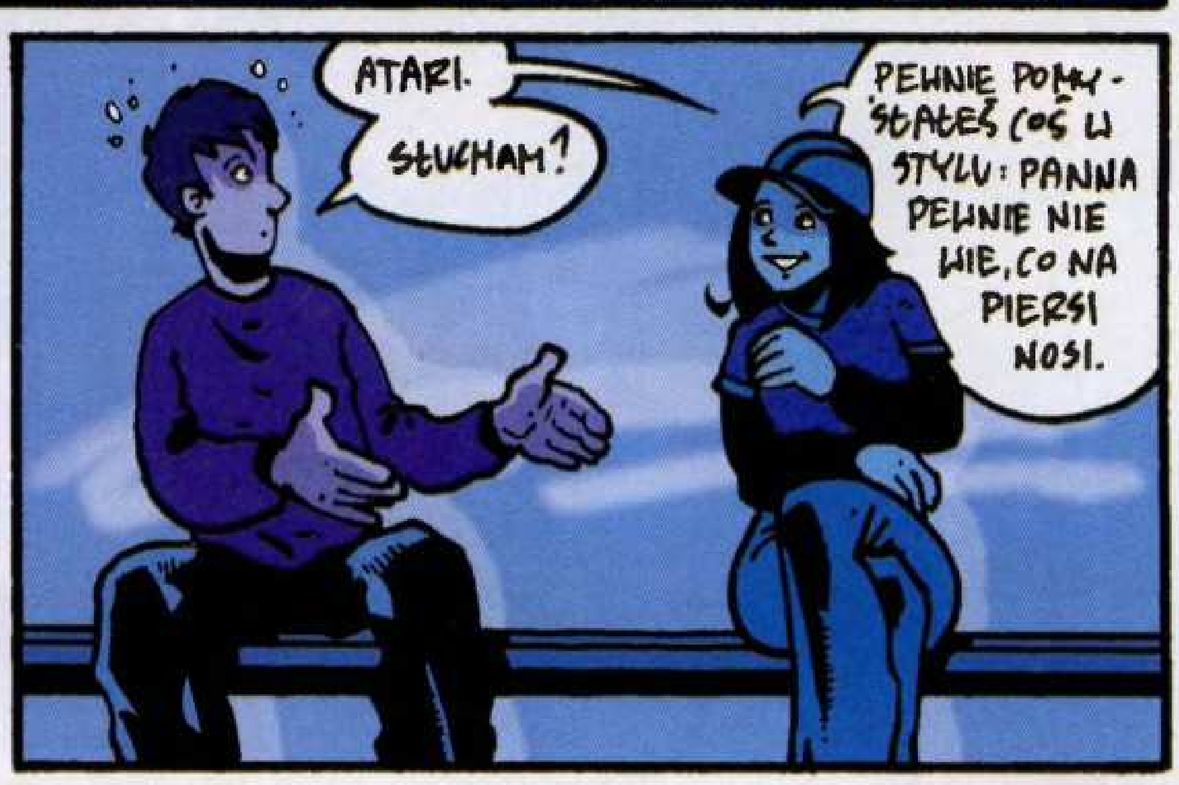
JUŻ W SPRZEDAŻY

OLAF_22

TO BYŁ UPALNY DZIEŃ, WIĘC POSTANOWIŁEM ZOSTAĆ TROCHĘ DŁUŻEJ Z CHŁOPAKAMI NA MIEŚCIE.

IMPREZA SIĘ PRZEDŁUŻYŁA I W TEN SPOSÓB WYLĄDOWAŁEM NA PRZYSTANKU AUTOBUSU NOCNEGO. NASTĘPNY JEDZIE ZA 34 MIN.
HM... POCZEKAMY.
CHRRR... ZZZ...

UMILĘ SOBIE OCZEKIWANIE.
GITNA KOSZULKA.
DZIĘKI.
PANNA PEWNIE NIE WIE, CO NA PIERSI NOSI.
TXT GFX OLAF 1-2


ATARI.
SŁUCHAM?
PEWNIE POMYŚLAŁEŚ COŚ W STYLU: PANNA PEWNIE NIE WIE, CO NA PIERSI NOSI.

NIE... SKĄD... EEE. JESTEM OLAF.
NADIA.

WIĘC, NADIO. INTERESUJESZ SIĘ ARCHEOLOGIĄ?
KUPĘ LAT TEMU MÓJ BRAT DOSTAŁ ATARI. ALE ON WOLAŁ CZYTAĆ KOMIKSY, WIĘC...
... PRZEJĘŁAM SPRZĘT.

BUM! TRACH! GRR!
KOMIKSY SĄ SPOKO. DZIŚ-KI NIE UMIEM CZYTAĆ.
SUPER
NIE, NO OASNE. KOMIKSY SĄ LUZ!

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

WARCRAFT III

Król RTS-ów nadal na tronie

Nareszcie się doczekaliśmy. **Warcrafta 3** po raz pierwszy zapowiedziano bodajże w 1999 roku i od tego czasu tytuł ten przeszedł dużą metamorfozę. Oryginalnie przedstawiany jako gra „role-playing strategy" okazał się w ostatecznej wersji o wiele bliższy klasycznym erteesom niźli rolplejom. Fani oczekiwali nań z mieszanymi uczuciami podekscytowania i niepokoju. To drugie uczucie wiązało się z niepewnością, czy trzecia część gry **Blizzarda** będzie równie genialna, jak *Warcraft 2*. Obawy te okazały się nieuzasadnione.

baRTeS & Bazyl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gra w pojedynkę

Jeśli zdecydujesz się na kampanię dla jednego gracza, wówczas na scenie pojawiają się cztery rasy: znane już z wcześniejszych części Ludzkie Przymierze, horda Orków, a także dwie nowe rasy: Nocnych Elfów i Nieumarłych. Choć nadal zgody między nimi być nie może, to jednak w **Warcraft 3** podstawowym zagrożeniem jest przybywający z nieba mroczny legion, którego jedynym celem jest zagłada wszelkiego życia istniejącego na Ziemi. Aby temu zapobiec, będziesz musiał kolejno poprowadzić wszystkie obecne rasy, a dla każdej z nich udostępniono od siedmiu do dziewięciu misji. Co istotne, kolejność rozgrywania kampanii jest odgórnie narzucona przez twórców, którzy tłumaczą swoje podejście chęcią zachowania spójności fabuły. Różnorodność misji jest duża i choć znajdziesz tu standardowe dla erteesów polecenia „zrównaj przeciwnika z ziemią", to równie często Twoje zadanie polegać będzie na utrzymaniu konkretnych pozycji, czy zachowaniu pewnych postaci przy życiu; nadto część wydarzeń rozegra się pod ziemią. Jako prolog i równocześnie tutorial służy Ci kilka misji o wspólnym tytule „Exodus hordy".

Huśtawka nastrojów

Pierwsze kilka godzin obcowania z **Warcraft 3** to istna karuzela odczuć i doznań. Wszystko zaczyna się z wysokiego „c" dzięki cudownym wprowadzeniom filmowym do prologu i kampanii ludzkiej. To co **Blizzard** w tym miejscu pokazał można skomentować tylko jednym słowem: majstersztyk. Oglądając te sceny i słuchając muzyki w nich obecnej (w ramach dodatku do oryginalnej gry dołączona jest płyta CD ze ścieżką dźwiękową), odnosi się wrażenie, że to fragment filmu fabularnego, a nie przerywniki filmowe. Jednak to nie cut-scenki

świadczą o sile tytułu – pierwsze kilka kampanii Przymierza Ludzkiego lekko mnie rozczarowało. Tak się bowiem dziwacznie w moim przypadku ułożyło, że najpierw zauważyłem nieliczne wady tego programu, a dopiero potem doceniłem jego ogromne zalety.

Pierwsza rzecz, która mnie drażniła w **Warcrafcie 3**, to przesadnie cukierkowa grafika. Oczywiście nie mam zamiaru zaprzeczyć temu, że trójwymiarowy świat gry jest śliczny i przebogaty w szczegóły. Mnie osobiście denerwowało raczej to, że domki wieśniaków wyglądają jak piernikowa chatka Baby Jagi, a postacie ruszają się i wyglądają, jakby ich przodkami były Gumisie. Do tego wszystkiego dochodzą powtarzające się odzywki bohaterów. Pomijam już fakt, że na przykład wieśniacy mają tembr głosu pochodzący gdzieś z pogranicza niedorozwoju i Ulicy Sezamkowej. Do szaleństwa doprowadzało mnie jednak najbardziej to, że przy prawie każdym kliknięciu myszką bohaterowie czują się w obowiązku wygłosić tekst w stylu: „na honor", „jak najbardziej", „oczywiście" lub „nie trzeba mi się kłaniać" (sic!). I tak w kółko, a że typów odzywek nie ma zbyt wiele, przeto ich powtarzalność jeszcze bardziej drażni. Na szczęście, gdy kampanie rozwijają się, a walka staje się bardziej gorąca, wtedy zaaferowany wydarzeniami rozgrywającymi się w różnych częściach mapy, przestaniesz zwracać uwagę na ten denerwujący element.

W balansie siła

Największymi zaletami najnowszego dzieła **Blizzarda** są: inteligencja jednostek oraz

TRYB MULTIPLAYER

Wszystkie dotychczasowe gry firmy **Blizzard** miały jedną wspólną cechę – świetnie dopracowaną rozgrywkę wieloosobową zarówno w sieci lokalnej, jak i – poprzez serwis Battlenet – w internecie. Nie inaczej jest w przypadku **Warcrafta 3**, który także umożliwia grę w sieci, przy czym korzystanie z darmowego serwisu Battlenet jest tym razem jeszcze łatwiejsze umożliwiając niemalże natychmiastowy dostęp do gry.

Na początku, jak zwykle, trzeba założyć własne konto podając imię pod którym chcesz występować w grze oraz własne hasło. Łącze z Battlenetem jest bardzo szybkie (w chwili premiery gry uruchomiono cztery serwery, z których jeden znalazł się w Europie), po czym na ekranie pokazuje się zgrabne menu. Podobnie jak w ***Starcrafcie*** masz możliwość wyboru kanału, wejścia na CHAT oraz założenia własnej gry lub dołączenia się do już istniejącej. Nowością są opcje „Rozpocznij grę", „Przygotowana drużyna", oraz „Ranking". Ta pierwsza to propozycja dla tych, którzy chcą grać natychmiast. Komputer sam szuka rozgrywki o podanych parametrach (1/1, 2/2, 3/3, 4/4, Każdy z Każdym, Drużyna przeciwko Drużynie), jak również wybiera przeciwnika o umiejętnościach najbardziej zbliżonych do Twoich. Tylko raz musiałem czekać dłużej niż minutę na znalezienie odpowiedniego rywala.

Opcja „Przygotowana drużyna" jest równie pożyteczna, gdyż pozwala w prosty sposób tworzyć drużynę, która później jako całość rusza do gry. Jest to o wiele wygodniejszy sposób od umawiania się na grę na Chacie jak to było w przypadku chociażby ***Starcrafta***.

„Ranking", jak sama nazwa wskazuje, umożliwia sprawdzenie swojej aktualnej pozycji w lidze (zwanej na Battlenecie „Ladderem"), jak również zapoznanie się z osiągnięciami rywali. W chwili, gdy piszę te słowa nie wszystkie opcje „Rankingu" były już aktywne, ale znając **Blizzard** można sądzić, że nastąpi to niebawem.

Jeśli ktoś nie chce korzystać z automatycznego wyszukiwania przeciwników może użyć opcji „Własna gra". Jak dawniej stworzenie gry polega na wyborze mapy, liczby przeciwników, oraz – i to jest nowość – określeniu kilku parametrów, które w istotny sposób mogą wpłynąć na przebieg rozgrywki.

Gdy już zdecydujesz się na grę z jakimś przeciwnikiem, szybko odkryjesz, iż **Warcraft 3** to zupełnie inna

TRYB MULTIPLAYER

zbalansowanie sił między poszczególnymi rasami. Zaczynając od drugiej z tych cech, to należy zauważyć, że choć jednostki danej rasy nie posiadają swych bezpośrednich odpowiedników w obozie wroga, to jednak równowaga sił jest zachowana, a drzewka technologiczne w miarę zbliżone, oparte na podobnym schemacie rozwoju (co ułatwia przejście od sterowania jedną rasą do kontroli nad inną). W wielkim skrócie można stwierdzić, że Ludzkie Przymierze to rasa najlepiej rozwinięta technologicznie, rasa Orków jest najsilniejsza, Nieumarli są w stanie rzucić do boju największą ilość jednostek, a Nocne Elfy najlepiej się sprawdzają w walce na odległość i przy użyciu podstępu.

bajka czy to w porównaniu ze swoim poprzednikiem, czy ***Starcraftem***. Na sposób gry wpływa przede wszystkim fakt ograniczenia liczebności armii, co sprawia iż na dobrą sprawę możesz stworzyć tylko jedną dużą grupę uderzeniową zostawiając bazę praktycznie bez obrony. Ma to swoje wady, ale ma również zalety. Baza bez ochrony jest oczywiście łatwym łupem, aczkolwiek trzeba pamiętać, iż tylko wyspecjalizowane jednostki (z reguły bardzo powolne) są w stanie szybko niszczyć budynki, zaś każda z ras może się bronić przed nagłym atakiem przy użyciu swych podstawowych jednostek. Z drugiej strony ograniczanie liczby wojsk sprawia, iż możesz sprawować nad nimi lepszą kontrolę. Większość oddziałów jest przy tym dostatecznie silna, by wytrzymać wiele trafień, co daje Ci czas na ich ewentualne leczenie.

Olbrzymią rolę pełnią herosi. Na początku gry to oni w praktyce stanowią główny obiekt Twojego zainteresowania, jako że są słabi i muszą szybko awansować na wyższe stopnie wtajemniczenia. Jest to możliwe tylko poprzez walkę z zamieszkującymi mapę stworzeniami, które z reguły pilnują takich miejsc jak kopalnie złota lub siedziby handlarzy artefaktów. Musisz zatem szybko stworzyć małą grupę uderzeniową i ruszać na odkrywanie mapy, by po pierwsze zająć wspomniane miejsca, a po drugie dać swojemu bohaterowi okazję do zdobycia punktów doświadczenia. Ponieważ w tym samym czasie musisz także zajmować się budową bazy, od samego początku jesteś zajęty.

Jeśli chodzi o AI wrogów, to stosując kryteria szkolne, postawiłbym **Blizzardowi** piątkę z minusem. Tak wysoka ocena spowodowana jest właściwym zachowaniem żołnierzy w trakcie bitwy: do przodu automatycznie wysuwają się jednostki piechoty i kawalerii, za nimi ustawiają się strzelcy, tuż obok nich jednostki zdolne do leczenia, a głęboko z tyłu rozstawiają swój ekwipunek artylerzyści. Mały minusik postanowiłem przyznać za to, ze miejscami, podczas dłuższych podróży, część jednostek gubi się gdzieś po drodze – to wada powszechna wśród erteesów i niestety twórcom **Warcrafta** 3 nie udało się jej całkowicie wyeliminować.

Bohaterowie do każdej akcji

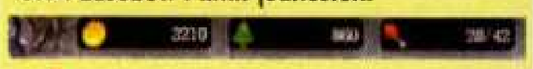
Kolejna cecha godna poklasku to wprowadzenie herosów. Po pierwsze, wpływają oni pozytywnie na wiarygodność fabuły, nadając jej bardziej osobistego charakteru. Po wtóre są to po prostu najsilniejsze jednostki

KLASYCZNIE I WYGODNIE

Menu gry – tu znajdziesz, między innymi, listę zadań oraz dostępnych sojuszników.

Pora dnia lub nocy – aktualnie mamy noc.

Stan zasobów i limit jednostek.



Podgląd stanu zdrowia Twoich herosów.

Aktualnie ponoszone koszta utrzymania Twojej armii.

Liczba aktualnie nie pracujących chłopów.

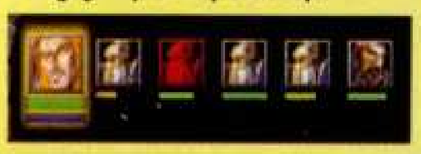
Okienko zadań – dolna linia przedstawia dostępne zaklęcia.

Ekwipunek – tutaj gromadzisz specjalne przedmioty, którymi może się posługiwać Twój bohater.

Minimapa – podgląd wydarzeń, do każdego miejsca jesteś w stanie dotrzeć dzięki jednemu kliknięciu myszą.

Portret aktualnie używanej jednostki
Poniżej obrazka ukazany jest stan zdrowia i many.

Podgląd wybranej formacji.



na placu boju i przy wyższym poziomie doświadczenia są w stanie w pojedynkę przesądzić o losach batalii. Z myślą o nich dołączono do **Warcrafta 3** element RPG: tylko bohater może używać magicznych przedmiotów, jedynie on może zostać wskrzeszony w kaplicy. Ponadto obecność zadań pobocznych pozwala bohaterom zdobywać cenne doświadczenie, które przekłada się na ich zdolności bojowe oraz poziom znajomości czterech dostępnych zaklęć.

O innych rozwiązaniach i ciekawostkach można by rozwodzić się całymi godzinami, wymieniając choćby możliwość przekształcenia grupy chłopów w milicję (opcja znana z ***AoE***), ograniczenie limitu posiadanych jednostek, wprost proporcjonalny wzrost kosztów utrzymania do liczby posiadanych jednostek. Z małymi wyjątkami, także i oprawa audiowizualna to aktualnie sam szczyt rankingu RTS. Dołączając do tego wygodny edytor poziomów oraz doskonały multiplayer, o którym osobno pisze Bazyl, nie pozostaje mi nic innego, jak stwierdzić, że **Warcraft 3** to aktualnie najlepsza strategia czasu rzeczywistego na rynku i zapewne długo na tym miejscu pozostanie. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ idealny balans sił
+ wysoka inteligencja jednostek
+ wyśmienity multiplayer
+ spójna fabuła
+ cztery rasy

WADY:

– przesadnie cukierkowa grafika
– powtarzające się odzywki postaci

TRYB MULTIPLAYER

CZY TŁUMACZ ZASPAŁ?

Ogólnie rzecz biorąc, lokalizacja **Warcrafta 3** stoi na wysokim poziomie. Najsłabszą jej stroną jest niemrawość niektórych dialogów, w których bohaterowie miast rozmawiać, po prostu wygłaszają swoje kwestie, przez co konwersacja traci na płynności. Poza tym, tłumaczom zdarzyły się drobne potknięcia. Oto kilka z nich:

1. Osobnicy zarażeni plagą rozsiewaną przez Nieumarłych zapadają w śpiączkę i jest to śpiączka typu angielskiego: nad ich głowami unosi się napis „zzz" (a powinno być raczej „chrrr"). Usprawiedliwieniem być może jest to, że napisu nie udało się podmienić z przyczyn technicznych.
2. „Powiedz tylko słowo" – tak część Twoich wojaków zgłasza swą gotowość do walki. Nie chciałbym zostać posądzony o bluźnierstwo, ale za każdym razem miałem ochotę dodać: „a będzie uzdrowiona dusza moja."
3. Rozdział szósty kampanii ludzkiej tytułuje się „Ubój". Przypuszczalnie, oryginalny tytuł brzmiał „slaughter" i wszystko by grało, gdyby nie fakt, że w tej misji nie ubija się bydła lecz ludzi! Nie lepiej by było napisać „rzeź"?

Środkowa cześć gry koncentruje się z reguły na próbach zajęcia jak największej ilości kopalń. Od tego w dużej mierze zależy jakimi środkami będziesz dysponował w późniejszych etapie gry, gdy dochodzi do wojny na wyczerpanie. Tu sprawdzisz swoje umiejętności kontrolowania kilku miejsc na raz.

Gdy granice pomiędzy poszczególnymi zawodnikami są z grubsza ustalone, dochodzi do wymiany ciosów. Tutaj najwięcej zależy chyba od herosów, których sprawne użycie często decyduje o zwycięstwie. Ponieważ umiejętności poszczególnych herosów są bardzo różne, jak również używane przez nich przedmioty (wcześniej, czy później powstanie zapewne lista gadżetów które zawsze warto mieć i tych, które nie są zbyt potrzebne), na tym etapie gry praktycznie każdy pojedynek jest inny. W zamęcie bitwy znakomicie sprawdzają się umiejętności różnych typów wojsk działające automatycznie (jak leczenie magów, czy oplątanie siecią pająków). Dzięki nim walka toczy się wyjątkowo szybko i o jej przebiegu naprawdę decydują umiejętności zawodników w zakresie kontroli wojsk, a nie liczebność armii.

Trudno w tej chwili powiedzieć, czy sieciowy **Warcraft 3** przebije popularnością ***Starcrafta***. Ma wiele zalet, w tym najważniejszą: dysponujące tą samą siłą, a jednak mocno różniące się od siebie cztery rasy. Pierwsze reakcje graczy były raczej pozytywne, choć większość zachowuje dystans. Jak jednak pamiętam na początku ***Starcraft*** również traktowany był z pewną obojętnością. Moim skromnym zdaniem nawet jeśli **Warcraft 3** nie stanie się najpopularniejszym RTS-em do gry w sieci, będzie drugi. ❐

Cena: 129,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	9

Wymagania minimalne: *Procesor Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x 4, karta graficzna 8 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Procesor Pentium 3 600 MHz, 256 MB RAM, karta 32 MB RAM*

producent: *Blizzard* **wydawca:** *Blizzard*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.blizzard.com/

REWELACJA

VERSAILLES 2: TESTAMENT OF THE KING

Wycieczka do Wersalu z przewodnikiem

Od kilku lat na rynku gier komputerowych ukazuje się coraz mniej przygodówek. Trend ten stara się zmienić francuska firma Cryo, która zasypuje graczy programami tego właśnie typu. Niestety, kolejne produkcje tejże firmy prezentują coraz niższy poziom, a najnowsze dziecko Cryo zatytułowane Versailles 2: Testament of the King, potwierdza w pełni tę tendencję.

Edward_Robot

Akcja gry toczy się we Francji, a konkretnie, jak już sugeruje sam tytuł – na terenie Wersalu. Głównym bohaterem jest młody arystokrata Charles Louis de Favrolles, który przybywa do Wersalu z czterdziestoma lirami w kieszeni i listem adresowanym do niejakiego Boisseuih. Doręczenie przesyłki i znalezienie lokum, to tylko początek przygody, jaką dane będzie przeżyć owemu młodzianowi. Wraz z rozwojem akcji można poznać cały szereg ciekawych postaci zarówno historycznych, jak i wymyślonych przez twórców gry, a także uczestniczyć w dworskich aferach. Wszystko to dzieje się we wspaniałych komnatach i przepięknych ogrodach Wersalu. Brzmi zachęcająco, ale niestety rzeczywistość jaką zafundowali graczom ludzie z **Cryo**, jest zdecydowanie mniej różowa.

Rola gracza sprowadza się do niemal bezmyślnego klikania w odpowiednich miejscach. Nie pozostawiono żadnej dowolności, uniemożliwiono nawet odwiedzenie lokacji, w której aktualnie nic się nie dzieje. W grze występuje kilkanaście części Wersalu (różne komnaty i poszczególne części ogrodów), jednak w danym momencie dostępne są tylko dwie: ta, w której aktualnie przebywa bohater oraz ta, w której właśnie ma się coś zdarzyć. Nie można też rozmawiać z postaciami neutralnymi, a grę da się przejść właściwie nie słuchając dialogów – na koniec można tylko przeczytać zapiski, które Favrolles sporządza w swoim notatniku. Rzadko też zdarza się możliwość śmierci na skutek wykonania zgubnej czynności, bądź wybrania nieodpowiedniej opcji podczas dialogów. Co się zaś tyczy zagadek, to są one banalne i sprowadzają się do kliknięcia na jakimś przedmiocie, poukładaniu czegoś we właściwej kolejności lub porozmawianiu z odpowiednią osobą, a że – jak już wspomniałem – w danej chwili aktywne są tylko dwie lokacje, nie da się popełnić błędu.

Dużą wadą **Versailles 2** jest jej brak stabilności. Gra lubi się często zawieszać i przestawać reagować na jakiekolwiek polecenia, ale również potrafi odmówić zapisania aktualnego stanu lub sprawić, że w menu save/load zapisy są niewidoczne. Zdarza się także, że znikają z pola widzenia postacie, z którymi należy porozmawiać, a wtedy nie pozostaje nic innego, jak uruchomić ponownie grę.

Grafika nie jest zbyt urokliwa, jednak na uwagę zasługuje odwzorowanie poszczególnych pomieszczeń. Na korzyść gry przemawiają też dwa elementy, nie związane bezpośrednio z jej akcją. Jest to mianowicie możliwość przechadzki po Wersalu i wszystkich zawartych w grze pomieszczeniach oraz dokumentacja, która pozwala zapoznać się z ciekawostkami dotyczącymi pałacu, ówczesnego świata czy dworskiego życia. Ta ostatnia opcja jest też pomocna przy rozwiązywaniu niektórych zagadek.

Mimo najszczerszych chęci, nie mogę polecić tego programu nikomu. Nie spodoba się on nawet najzagorzalszym entuzjastom przygodówek, nie wspominając już o osobach nie przepadających za tym gatunkiem gier. Jest to tym bardziej przykre, że wydana pięć lat temu gra Wersal 1685: Intrygi na dworze Ludwika XIV była produkcją znakomitą. Jej kontynuacja może co najwyżej kandydować do miana najgorszej gry tego roku. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dokumentacja historyczna
+ możliwość przechadzki po Wersalu

WADY:

– prawie nie wymaga myślenia
– liniowa fabuła

Cena: 69 zł	Wersja polska	Demo: CD 6/02	PRZYGODOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 32 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna 16MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 64 MB RAM,*

producent: *Cryo* **wydawca:** *Cryo*
polski dystrybutor: *CENEGA*

http://versailles2.cryogame.com

3

SZKODA CZASU

Witaj w świecie Mocy i Magii!

Might and Magic IX

Najnowsza część kultowej gry role-playing już w sprzedaży w rewelacyjnej cenie 99⁹⁰ zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes IV
- Gry Heroes I i Heroes II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes I i Heroes II Gold

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier strategicznych 2002 roku już w sprzedaży w cenie 99⁹⁰ zł!

Heroes IV of Might and Magic®

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PL

© 2002 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. 3DO, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, New World Computing oraz odpowiednie znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do The 3DO Company w USA oraz innych państwach. Wszystkie znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. New World Computing jest oddziałem The 3DO Company.

AGE OF WONDERS 2
TRON CZARNOKSIĘŻNIKA
Strategia w magicznym kręgu

„...Age of Wonders 2 daje najwięcej szans do popisu strategom lubiącym kombinować. Jest tutaj magia i szarże kawalerii, są łucznicy, balisty i katapulty, są prawdziwe manewry piechoty i niezłe działania oblężnicze...“

Rozmawiają Maciej Jasiński & Vicor

Maciej Jasiński: Polubiłem ten Wiek Cudów.

Vicor: Może być, chociaż cała epoka dzieli go od wieku oświecenia.

Nie wybrzydzaj, przyjacielu. Rzecz pomyślana jest z rozmachem, natomiast zapożyczenia z takich ***Disciples***, ***Etherlords*** czy ***Heroes of Might & Magic*** – zrobione są z głową, a poza tym poddane własnej artystycznej przeróbce. Ściągać też trzeba umieć – wie to każdy, kto ukończył jakąś szkołę.

Mea culpa! Niech Pan Magister oszczędzi tępaka, który najchętniej w życiu ściągał spodnie. Jestem wspaniałomyślny.

To widać, szczególnie po zachwytach nad **Age of Wonders 2**.

Bez przesady. Są w tej grze plusy, są i minusy.

Kiedy widzisz coś miłego i ponętnego, to minusy raczej nie mają znaczenia. Wal o tym co jest warte miłości faceta po szkole.

Age of Wonders 2 należy do rodziny gier strategicznych osadzonych w świecie fantasy. Dlatego też pewnie tyle podobieństw do wcześniejszych produkcji – sposób wyświetlania filmów przypomina zastosowany wcześniej w ***Disciplesach***, a widok świata jest kompromisem między tym, co zaprezentowano w ***Etherlordsach*** i ostatniej części ***Herosów***. Wszystkie te gry różni natomiast zagospodarowanie pola bitwy. I właśnie **Age of Wonders 2** daje najwięcej szans do popisu strategom lubiącym kombinować. Jest tutaj magia i szarże kawalerii, są łucznicy, balisty i katapulty, są prawdziwe manewry piechoty i niezłe działania oblężnicze. Jeżeli uwzględnimy ogromną różnorodność jednostek bojowych, ciekawe cechy bestii i bardzo „bojowy“ system magii, to starcia kilkudziesięciu jednostek przeradzają się naprawdę w bardzo atrakcyjne batalie.

OK. Mój minus – w tych bitwach, zamiast łojenia przeciwnika, trzeba myśleć przede wszystkim o tym, żeby samemu nie zrobić sobie krzywdy. Salwy łuczników potrafią nieźle kosić twoją własną piechotę, a szarża kawalerii to Somosierra husarii z furkoczącymi od pędu bełtami strzał wbitych w plecy. Nawet magowie muszą bez przerwy uwzględniać trajektorie dla swoich popisów.

To raczej plus, nie sądzisz? Kto myślenia uczył się na ***Panzer Generalach***, tego uwzględnianie podstawowych zasad taktyki raczej nie boli, chyba, że wolisz typową rąbankę w stylu RTS-ów...

Nie wolę.

Miałeś jeszcze jakiś plus.

Niech Ci będzie. Rzeczywiście walka bywa niezła. Dobrze zapamiętałem pierwsze wrażenie i pierwsze swoje zdziwienie, kiedy moja początkująca armia wdała się w harce z jakimś przeciwnikiem. Nie bardzo jeszcze wiedziałem, o co biega i co do czego w tej grze służy, ale miałem trochę piechoty, jednego zgrzebnego druida, kuszników i dwie kawalerie. Co mi tam – Dziadek w powstaniach tłukł Moskala, to co mi jakiś ork podskoczy! Kawaleria więc szarżuje, kusznicy sprawiedliwie walą po wszystkich, druid nie jest gorszy – trzeba było wcześniej pomyśleć. Ale jest coś, czego nie rozumiem. Na pięknym polu bitwy moja piechota i kawaleria wygląda jak płonąca stodoła. Co jest? Kolejni poganie idą do piachu sprawiedliwie, już dopadam magów zgrupowanych na odległym wzgórzu, widok naprawdę budujący – tylko dlaczego te moje niedobitki skwierczą w ogniu jak potępieni?

Domyślam się, że przeciwnik miał w pierwszym szeregu parkę ziejących ogniem hell houndów.

Myślenie ma przyszłość. Koniec końców moje skwarki zrobiły omlet z wrażego generała, a ja pomyślałem sobie, że jeśli jest coś, co potrafi mnie zaskoczyć, to mi się to podoba.

A jak podoba ci się całość od strony graficznej?

Daleko do Van Gogha, ale rzemiosło na poziomie. Ogólnie kompozycja spójna kolorystycznie, a pejzaże z gejzerami, wrzącą lawą i ruinami świątyń, potrafią być naprawdę malownicze.

Podobnie jak kilka stworów. Moim faworytem są zdecydowanie ogniste feniksy.

Ale i tak do zespołu grafików musiała się zabłąkać jakaś słod-

ka blondynka, mająca w życiu kłopoty z perspektywą, bo drogi na mapie świata przypominają wędrówkę ślimaka po suficie.

Większe zastrzeżenia miałbym do oprawy muzycznej. Szum morza nie wiem czemu doskwierał mi jak zgrzytanie statków pływających sobie w ***Cywilizacji*** według Pana Meiera.

Muzyka duszy nie musi włazić przez uszy. To gra strategiczna a nie sielanka z trelem dziatwy głoszącej cześć Pana. Masz jakiś prawdziwy minus?

W kampanii trzeba pokonać czarnoksiężników reprezentujących różne szkoły magii. Zaczynamy od sfery ognia. Mamy przed sobą trzy misje, w których Twój bohater zdobywa nowe umiejętności, rozwija się i odkrywa przydatne czary. Towarzyszący mu herosi awansują na wyższe poziomy, a po zdobyciu odpowiedniego doświadczenia stają się niezłymi maszynami do robienia z przeciwników tortilli. Byłoby świetnie, ale oto w misji czwartej wszystko zaczynasz od zera. Tracisz umiejętności, herosów, czary i nawet głównego bohatera musisz wykreować na nowo. Szczerze mówiąc doprowadziło mnie to do szewskiej pasji.

E tam! To mnie akurat nie grzeje ani ziębi. Może dlatego, że robienie nowych bohaterów to moje ulubione zajęcie w każdej grze, która daje taką szansę. Kreowanie nowych bytów to nie taka zła rzecz.

Mówisz to jako dawca genotypu?

Każdy przędzie, jak może. Geny to moja jedyna przyszłość. Ale ogólnie, jeśli chodzi o **Age of Wonders 2**, jesteś ZA?

Zdecydowanie.

A więc obaj ZA, ty – trochę z przodu, ja trochę z tyłu, ale miłośnikom strategii polecamy grę raczej zgodnie. ❐

POCZĄTKI WIEKU CUDÓW

Pierwsza część gry ***Age of Wonders*** ukazała się na początku 2000 roku. Opowiadała ona o konflikcie ludzi i ich sprzymierzeńców nazywanych Keepersami, a mrocznymi elfami tworzącymi Kult Ciemności. Gra oferowała bogaty świat fantasy zamieszkiwany przez różnorodne rasy i pełen magicznych stworów. Jednak w naszym kraju **Age of Wonders** nie zyskała dużej popularności. Główną przyczyną tego była wysoka cena gry, która wynosiła 155 złotych.

Cena: 69 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	PRZYGODOWA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8, SVGA 4 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 MB RAM*

producent: *Triumph Software* **wydawca:** *Take 2*
polski dystrybutor: *Play It*

http://aow2.godgames.com

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawy system bitewny
+ interesująca oprawa graficzna
+ różnorodność jednostek

WADY:
– kampania podzielona na niezależne działy
– dźwięki falującego morza

GRAND PRIX 4

Wyścigi prawie doskonałe

Rywalizacja wśród rajdowców między Michaelem Schumacherem a resztą świata zaczyna coraz bardziej tracić swój sens – i tak wiadomo, że Niemiec z dużą przewagą zwycięży. W tenże sposób słynne powiedzenie Gary'ego Linekera („W piłkę nożną grają miliony ludzi na całym świecie, a zawsze wygrywają Niemcy") wkrótce będzie można swobodnie stosować także odnośnie do F1. Jeśli chodzi o rywalizację między grami komputerowymi traktującymi o Formule 1, to od dawna toczy się tu rywalizacja między Microprose (*Grand Prix*) i EA Sports (*F1*).

baRTeS

Na dzień dzisiejszy wydaje się, że mimo wszystko **Microprose** zaczyna tę rywalizację pomału przegrywać (znając Bazyla – gorącego entuzjastę ***GP*** – to pewnie by takiemu osądowi zdecydowanie zaprzeczył). Rzecz rozbija się o licencję: **Microprose** dysponuje licencją na ubiegły sezon F1, podczas gdy **EA Sports** stać było na wykupienie praw do używania składów z obecnego roku. Autorzy **GP 4** tłumaczą ponoć, że koncentracja na zeszłorocznych zawodach pozwala im na bardziej wiarygodne odtworzenie wydarzeń z sezonu 2001. Moim zdaniem, jest to podkładanie teorii pod wymuszony stan rzecz, choć z drugiej strony, to w Formule 1 nie zachodzą aż tak gwałtowne zmiany, by tylko z powodu starej licencji popadać w czarną rozpacz. Jednak istnieją jeszcze co najmniej dwa elementy, w których ***F1 2002*** bierze górę: to płynność grafiki oraz obecność komentarza.

F1 2002

Następny rok – kolejny krok...

...do zdetronizowania serii *Grand Prix* w dziedzinie symulacji rajdów Formuły 1. Sprawcami tego zagrożenia, coraz mocniej doskwierającego Microprose, są twórcy z EA Sports. Po raz pierwszy zaproponowali oni własną wersję F1 trzy lata temu i od tego czasu regularnie, niczym w szwajcarskim zegarku, zarzucają rynek nowymi wersjami. Przez te kilka lat poczynili ogromne postępy i śmiało zdążają w stronę fotela lidera wśród gier rajdowych.

baRTeS

Ustalmy na starcie jedną ważną rzecz: F1 2002 nie jest rewolucyjne w stosunku do swojej poprzedniej wersji (*F1 2001*), co dziwić nie powinno, jeśli się zauważy, że premiery tych gier dzieli zaledwie kilka miesięcy. Najbardziej oczywistą zmianą jest uaktualnienie składów drużyn biorących udział w Grand Prix 2002. Nadto zmieniono wygląd dwóch torów: Hockenheim oraz Nurburging. Co ciekawe, zmiany te wprowadzono tylko do wersji pecetowej tego tytułu. Wreszcie, dzięki systemowi Telemetrir, masz możliwość szczegółowej analizy każdego elementu własnego przejazdu.

Trudne manipulacje

Tak jak w *Grand Prix 4*, tak i w F1 2002 masz możliwość dokonywania szerokiej gamy zmian w technicznych rozwiązaniach zastosowanych w Twoim aucie. Jest to wielki ukłon w stronę majsterkowiczów, choć jednocześnie funkcja ta sprawia spore problemy: ustawienie jednego tylko parametru w niewłaściwy sposób spowoduje, że raczej nie zdołasz ukończyć wyścigu, a co tu mówić o zajęciu miejsca na podium. Dlatego też w tym względzie należy stosować zasadę prób i błędów, a upór zostanie wynagrodzony – sprawne ustawienie swo-

Zdjęcia z satelity

Element, którym **Microprose** ma pełne prawo się szczycić, to precyzja w odtworzeniu tras. Nic dziwnego, wszak wykorzystano do tego celu dane ze zdjęć wykonanych przez Global Positioning Satellite, czyli innymi słowy GPS. Dzięki temu, trasy odtworzone są w fotorealistyczny sposób, z uwzględnieniem wszelkich zmian dokonanych przed sezonem 2001 (na przykład zmiana profilu szykan na torze Monza). O jakości grafiki przekonałem się już podczas pierwszego wyścigu, a zdecydowałem się zacząć od urokliwego toru biegnącego ulicami księstwa Monaco. Przyznam, że miałem kłopoty z ukończeniem tego wyścigu, ponieważ kilkukrotnie zagapiłem się na okoliczne budynki, jachty i inne elementy otaczające tor. W **Grand Prix 4** znajdziesz także ślicznie zmontowane powtórki, zrealizowane przy użyciu kilkunastu kamer. Fani mogą sobie nawet zapisywać swoje przejazdy (miejsca masz na półtora godziny filmu).

Komentarz dotyczący rozgrywki rozpocznijmy od stwierdzenia, że w porównaniu z ***GP 3*** autorzy znacznie poprawili funkcjonalność i urodę interfejsu. Gra oferuje kilka standardowych trybów rozgrywki: szybki wyścig, trening, pojedyncze

jego bolidu od strony technicznej znacznie zwiększa możliwość ostatecznego sukcesu. Jeśli jednak należysz do graczy unikających żmudnego procesu konfiguracji, to możesz się zdecydować na ustawienia fabryczne. To zresztą nie jedyny aspekt, dzięki któremu możesz ustawić **F1 2002** tak, by zgodnie z Twoimi preferencjami bliższa była zręcznościówce bądź symulacji. Druga z tychże opcji, to możliwość ustawienia agresywności prze-ciwników. Trzeci element to możliwość włączenia pomocy w prowadzeniu bolidu. I tu mała refleksja: o ile w ***GP 4*** po zrezygnowaniu z większości elementów pomocy dosyć szybko opanujesz technikę jazdy, to w **F1 2002** rzucenie się na głęboką wodę i wyłączenie komputerowego „wspomagania" boleśnie da Ci się we znaki, szczególnie jeśli grasz przy użyciu klawiatury.

NA KOMPUTERZE BEZPIECZNIEJ

Dnia 11 lipca, podczas treningu na torze Monza, groźnemu wypadkowi uległ kierowca testowy grupy Jaguar Racing, Australijczyk James Courtney. Jego bolid przy prędkości 300 km/h uderzył w barierę ochronną. Na szczęście rajdowiec przeżył. Formuła 1, sport piękny acz niebezpieczny, pochłonął już w swej historii ponad 100 ofiar, zbierając żniwo zarówno wśród kierowców, jak i personelu obsługującego zawody.

POMOC DLA POCZĄTKUJĄCYCH

W **F1 2002** i ***GP 4*** istnieją następujące ułatwienia dla początkujących kierowców:

- wspomaganie hamulców;
- automatyczna zmiana biegów (przy czym w **F1 2000** możesz ustawić automatyczną przekładnię tylko przy przełączaniu do przodu lub do tyłu, albo pełen automatyzm);
- naprowadzanie bolidu na właściwy tor i zapobieganie poślizgom;
- niezniszczalność pojazdu;
- wspomaganie układu kierowniczego;
- możliwość ustawienia poziomu agresywności innych rajdowców (**F1 2002**);
- wyświetlanie sugerowanego biegu przed wejściem w zakręt.

Grand Prix oraz cały sezon F1. W tej ostatniej opcji znajdziesz dwa dni ćwiczeń, oficjalną kwalifikacje, rozgrzewkę oraz wyścig główny – denerwowało mnie to, że między każdym z tych elementów trzeba czekać na przydługie ładowanie programu. Interesującą nowinką jest opcja „quick laps", w której 22 rajdowców ściga się o miano najszybszego na danej trasie. Wreszcie istnieje jeszcze opcja sieciowa, gdzie ścigać się może czterech graczy. W **GP 4** nie udostępniono tutorialu, za to możesz sobie poczytać „GPaedię", czyli po prostu encyklopedię wyjaśniającą podstawowe tajniki techniczne F1. Dodatkowo masz do wyboru aż pięć poziomów trudności.

Bardzo mocnym punktem programu są umiejętności innych kierowców. Potrafią jechać jak „po sznurku", wykorzystują najmniejsze z Twoich potknięć i wciskają się w wolne miejsca unikając przy tym kolizji (cóż, prawda jest taka, że to ja powodowałem na trasie najwięcej kolizji). Bardzo przypadł mi do gustu dźwięk płynący z głośników – odgłosy silników oddane są bardzo realistycznie, żal jedynie braku komentarza. Engine graficzny, choć wydajny (nawet do 1600x1200 pikseli, bolidy zbudowane z 3000 wielokątów), to jednak irytuje skłonnością do spowalniania rozgrywki. To zwolnione tempo amortyzować ma spadek ilości fps, ale wizualnie wygląda tragicznie.

Reasumując: nowy engine, fotorealizm tras i kilka drobnych poprawek w stosunku do ***GP 3*** to jednak ciut za mało, by wygrać konkurencję z ***F1 2002***. Nie zmienia to faktu, że **GP 4** to tytuł wyśmienity i z czystym sumieniem mogę go polecić każdemu miłośnikowi F1. ❐

TRANSFERY

GP 4 oferuje licencję na sezon 2001, podczas gdy ***F1 2002*** pozwala wcielić się w rolę rajdowców uczestniczących w wyścigach rozgrywanych w bieżącym roku. A tak wyglądają zmiany w składach 11 obecnych teamów:

1. Ferrari, Williams, Bar oraz Jaguar – bez zmian.
2. MC Laren – K. Raikkonen za M. Hakkinena.
3. Sauber – F. Massa za K. Raikkonena.
4. Jordan – T. Sato i G. Fisichella za J. Alesiego i J. Trulli.
5. Arrows – H.H. Frentzen za J. Verstappena.
6. Minardi – M. Webber za F. Alonso.
7. Odeszły teamy Prost oraz Benetton – w ich miejsce pojawiły się Renault (J. Trulli i J. Button) oraz Toyota (M. Salo oraz J. Mc Nish).

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ fotorealizm tras
+ doskonałe AI przeciwników

WADY:

– licencja z 2001 roku
– horrendalne realne wymagania sprzętowe

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD ROM x4, karta 3D 16 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 4, 1.3 GHz, 256 MB RAM, Geforce 3 Ti/GTS*

producent: *Microprose* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: ——

http://www.grandprixgames.com/gp4/

8

NIEZŁA JAZDA

Gaz do dechy

W F1 2002 ujrzysz wszelkie tryby rozgrywki znane już z poprzednich części cyklu, a więc „dzień testowy", „szybki wyścig", „sezon", rozgrywkę sieciową oraz kilkustopniową szkółkę rajdową (tej opcji nie ma w *GP 4*). O samej jeździe niewiele nowego da się powiedzieć: jest to po prostu czysta przyjemnność. Fizyka jazdy jest rewelacyjna, trasy oddane są wiernie, a na ekranie od czasu do czasu pojawiają się śliczne kobiety o kształtach, jakie tylko komputer jest w stanie wygenerować. Polecam jazdę z włączoną opcją „zmienna pogoda". Wtedy podczas jednego wyścigu możesz zacząć od pięknej pogody, by następnie doświadczyć tropikalnej burzy, a na koniec znów dać się oślepić jaskrawymi promieniami Słońca. Wyścig rozgrywany w taki sposób nabiera większego realizmu, wszak zmiana pogody natychmiast zmusi Cię do zjechania do pit stopu i wymiany ogumienia. U pozostałych kierowców podobało mi się to, że są prawie „ludzcy", to znaczy zdarzają im się drobne potknięcia i wypadki. Jest to o tyle istotne, ze w wielu grach rajdowych jeden Twój błąd powoduje natychmiastowy spadek na ostatnie miejsce stawki i pozostanie tam do końca wyścigu. Na zakończenie jeszcze słówko o dźwięku: choć wielkiej różnicy nie ma, to jednak odniosłem wrażenie, że w porównaniu z *GP 4* ryk silnika w **F1 2002 oddany jest minimalnie gorzej. Za to niedostatek ten rekompensowany jest przez komentarz, który słyszysz w słuchawkach będąc na trasie wyścigu.**

Tytułem zakończenia pozwolę sobie stwierdzić, że moim zdaniem EA Sports już za rok, może dwa, nie będzie mieć sobie równych w dziedzinie gier prezentujących wyścigi Formuły 1. ❐

Cena: 129 zł	Wersja polska —	Demo: ——	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM, CD ROM x 4, karta 3D 16MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700 MHz, 256 MB RAM, karta Geforce 3*

producent: *EA Sports* **wydawca:** *EA*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.ea.com/easports

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ olbrzymie możliwości konfiguracji
+ doskonała fizyka i dynamizm jazdy
+ piękna grafika

WADY:

– przeciętny odgłos silnika

MOBILE FORCES

Inna niż wszystkie strzelanina FPP! Walczysz także w rozmaitych pojazdach bojowych! Najnowsza technologia Unreal Engine gwarantuje dynamiczną akcję w doskonale odwzorowanym środowisku 3D i niesamowite efekty specjalne! 8 odjazdowych trybów gry, 11 ogromnych, realistycznych map (od Arktyki po Dziki Zachód)

ROZPOZNAJ · NAMIERZ · ZNISZCZ

Wydawca
Rage
www.rage.com

www.cenega.pl

© Rage Games Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dystrybutor
CENEGA
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60
Obsługa klientów i serwis techniczny: (22) 868 52 61

PC CD ROM

LE MANS 24 HOURS

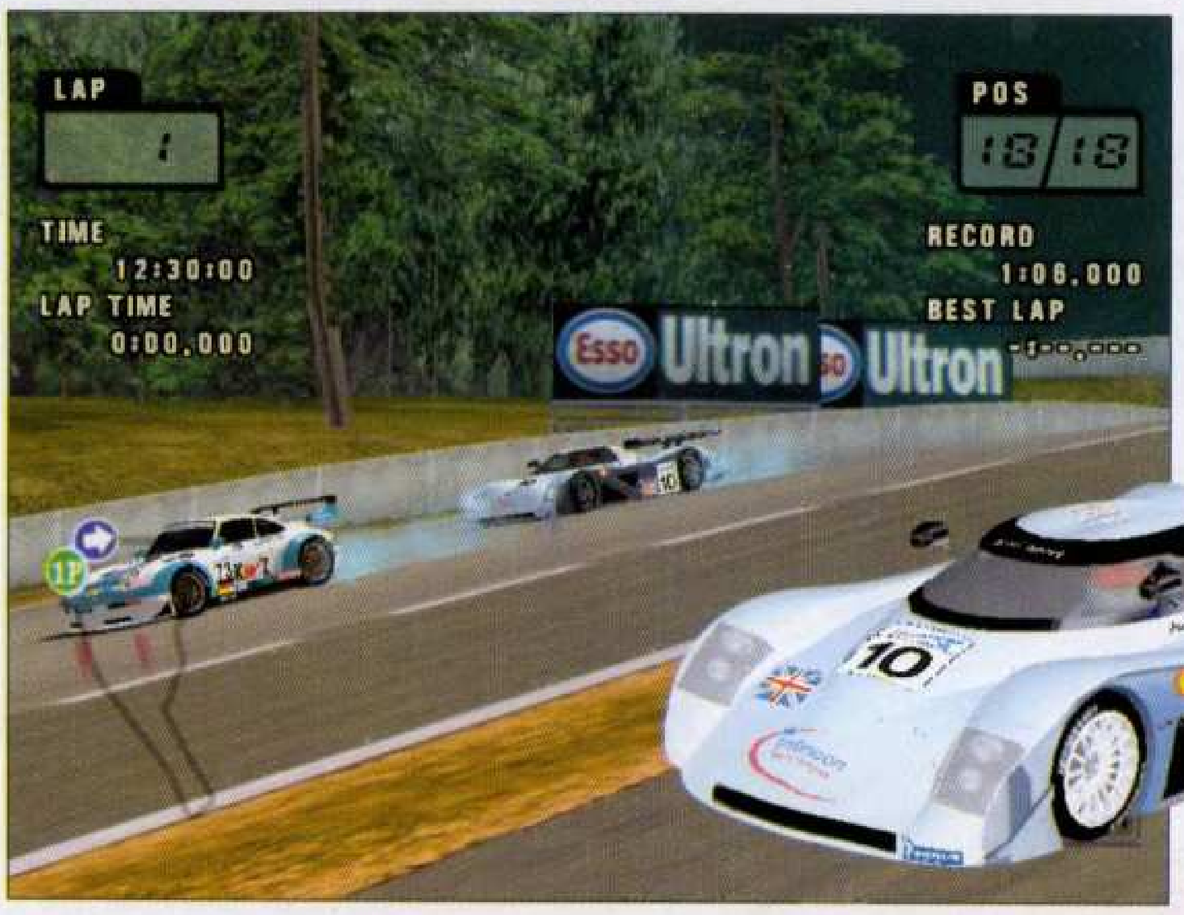
Cały dzień na trasie

Do użytkowników komputerów osobistych trafia następna konwersja ze świata PlayStation. Tym razem ku uciesze rajdowców jest to Le Mans 24 Hours. W światku konsolowym gra zebrała wiele pochlebnych opinii, zatem jest wielce prawdopodobne, że tak też stanie się z jego konwersją.

Szotgan

Le Mans 24 Hours posiada kilka podstawowych trybów rozgrywki, jak Quick Race, Time Trial, Championship oraz rozgrywkę wieloosobową na podzielonym ekranie. Pierwszy z nich to szybki wyścig bez wdawania się w wielogodzinne potyczki – kilka okrążeń i koniec. Kolejny tryb pozwala rozegrać szereg wyścigów zamkniętych w rundach. Każda runda to inna trasa, po której przejechaniu jesteś nagradzany punktami, odpowiednio do zajętego miejsca. O końcowym zwycięstwie decyduje naturalnie suma zebranych punktów we wszystkich rundach. Nagrodą oprócz złotego pucharu i wirtualnej sławy, jest możliwość odblokowania nowych wozów. Pozostałe tryby również umożliwiają odkrycie lepszych bolidów, z wyjątkiem wyścigu z czasem, pozwalającym odblokować nowe tory.

Najważniejszym trybem jest jednak Le Mans. To właśnie coś dla prawdziwego kierowcy, musisz bowiem wiedzieć, że czekają tu na Ciebie wyścigi „wytrzymałościowe" – jeden rajd może trwać nawet całą dobę! Do wyboru masz: Petit Le Mans (do 10 godzin) i Le Mans 2000 (całe 24 godziny). W tym czasie będziesz musiał kontrolować stan ogumienia i paliwa, aby prowadzony bolid dojechał na metę. Nerwy i zdrowie gracza również powinny być uszanowane, dlatego też podczas długich wyścigów można zapisywać stan gry, jedyny warunek to zjazd do pit stopu.



Zmagając się z torem i przeciwnikami, dostrzegasz zmiany w pogodzie oraz porze dnia. Szczególnie jest to zauważalne wówczas, gdy wybierzesz nierzeczywisty tryb rozgrywki w jednej z dyscyplin „wytrzymałościowych" – przykładowo 10 minut zamiast 24 godzin. Dzień zamienia się w noc w kilka minut i masz wrażenie, jakbyś brał udział w wyścigu wehikułów czasu. Poziom trudności zastosowany w grze jest zależny nie tylko od inteligencji przeciwników, którzy będą zajeżdżać drogę. Dużą rolę odgrywają też ustawienia pomocnicze: automatyczne hamowanie przed ostrymi zakrętami, zużycie opon i paliwa czy wspomaganie prowadzenia. Dzięki takiemu zabiegowi **Le Mans 24 Hours** zaspokoi potrzeby wielu graczy: zarówno tych, którzy liczą na symulację, jak i tych, którzy preferują bardziej zręcznościowy styl gry. Wyścigi nie miałyby w sobie tyle uroku, gdyby nie właściwa oprawa dźwiękowa. Ryki silników, publiczność nagradzająca tryumfatorów oklaskami i odgłosy hamowania – są na niezłym poziomie. Co się tyczy muzyki, to nie spodziewaj się ostrych kawałków z pogranicza rocka i metalu czy też utworów jakimi chwali się kwiat polskiej młodzieży, mknący przez ulice Twojego miasta. Stonowane utwory, dopasowane do rozgrywki utrzymanej w duchu współzawodnictwa, powinny wpaść w ucho każdemu. Grafika nie jest najgorsza. Można wybaczyć porozciągane tu i ówdzie tekstury oraz plamy pikseli jakimi są widzowie czy lasy. W końcu przy dużych prędkościach nie zwraca się aż tak bardzo uwagi na te detale – chyba, że w powtórkach. Do tekstur samochodów też można mieć pewne zastrzeżenia (szczególnie do reklam okrywających wozy).

Kolejne wyścigi, jakie czyhają na portfele krajowych graczy, wydają się ciekawą rozrywką. Zwłaszcza, że mnogość trybów i możliwości konfiguracyjnych, nie czyni z **Le Mans 24 Hours** gry dla wąskiego grona miłośników tego sportu. Gra zdobyła rzesze wiernych fanów wśród użytkowników konsol, mam zatem nadzieję, że podobnie się stanie w przypadku użytkowników PC. ❐

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 333, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D 16 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 128 MB RAM*

producent: *Infogrames* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: ———
http://www.lemans-game.com/

WARTO ZAGRAĆ

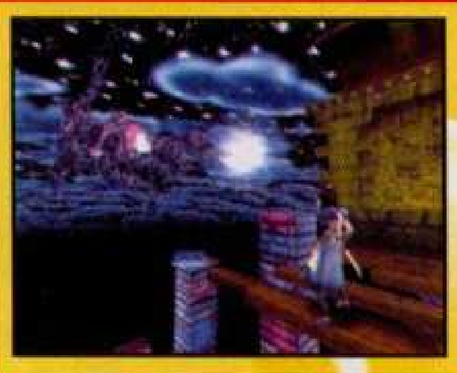
W SKRÓCIE

ZALETY:
+ zmiana pory dnia
+ ciekawe tryby gry
+ realizm jazdy

WADY:
– nie najlepsze tekstury bolidów

Wirtualne wakacje 2002

Świat Gier Komputerowych rozpoczął współpracę z nowopowstałym biurem turystycznym „Intertekstua Travel", oferującym wyjazdy turystyczne w miejsca znane Wam z gier komputerowych. Zatem jeśli nie masz jeszcze planów na tegoroczne wakacje, to koniecznie skorzystaj z naszych usług – nasza oferta nie ma sobie równych na rynku! Chętnych do wyjazdu prosimy o pilny kontakt pod adresem wakacje@sgk.com.pl. Ilość miejsc ograniczona!



DRUGA STRONA LUSTRA

Propozycja najtańsza w ofercie naszego biura, ale wymaga najwięcej kreatywności i wyobraźni. Niestety, ciężko się po takiej podróży wraca do rzeczywistości – proponujemy zarezerwować sobie trochę więcej czasu. Za to można pograć w karty, gonić króliczka oraz dostać kota. Romantykom zostawiamy wielogodzinne oglądanie rozgwieżdżonego nieba, nawet w trakcie dnia.

Istotne akcesoria: długi nóż, talia ostrych kart, antyalergen chroniący przed sierścią kocią i króliczą.

REJS STATKIEM

Opcja dosyć droga, jednak zachody i wschody Słońca rekompensują poniesione koszta. W razie potrzeby można kogoś złupić. Polecamy duże fregaty z XVIII i XIX wieku. Przy odrobinie wyobraźni (i antypatii do Anglosasów), możesz na nowo rozegrać bitwę pod Trafalgarem i jednemu admirałowi założyć podwójnego Nelsona.

Istotne akcesoria: aviomarin, podkoszulek sportowy dziadka w poziome paski, papuga oraz luneta.

NAWIEDZONY LAS

Coś dla miłośników agroturystyki i Adama Słodowego. W ofercie poza rozkosznym przebywaniem w głuszy leśnej, mamy jeszcze lekcje plastyki i podchody: z patyczków będziesz robić fikuśne ludziki, zapolujesz na wiedźmy, a wszystko wliczone w cenę. Filmowanie dozwolone.

Istotne akcesoria: kasztany i patyczki do wyrobu ludzików, statyw do kamery, żeby ujęcia nie wyglądały tak chaotycznie, woda święcona (na wiedźmy) i ognista (na odwagę).

RAJSKA WYSPA

Najlepiej kupić całą wyspę na własność, co pozwala uwolnić się od niemieckich turystów. Dodatkowe zalety to sposobność przećwiczenia kilku modeli ustrojów. Polecamy kombinację totalitaryzmu, despotyzmu i ucisku: społeczeństwo w lepiankach, żołnierze w koszarach, partyzantka w lesie, a El Presidente (czyli Ty) w pałacu. Porządek musi być, bez względu na ustrój!

Istotne akcesoria: hawańskie cygara, olejek do opalania, przykręcana żelazna ręka Chana (z „Wejścia Smoka") do rządzenia, liczydło – ale licz głównie na wojsko.

PLANETA ARRAKIS

Druga z naszych propozycji międzyplanetarnych. Ruchome piaski pustyni, tocząca się od lat wojna, gigantyczne czerwie polujące na ludzi i koncert lokalnego boysbandu „Spice Boys" – to oferta, która na pewno przyciągnie klientów spragnionych superekstremalnych doznań. W pakiecie oferujemy sześciotomowy przewodnik po planecie autorstwa Franka Herberta, tomik znakomitej poezji Zbigniewa Herberta, a także olejek do opalania.

Istotne akcesoria: torba pełna różnych przypraw – handel z tubylcami przynosi wielokrotne przebicie zysków w stosunku do własnych nakładów finansowych.

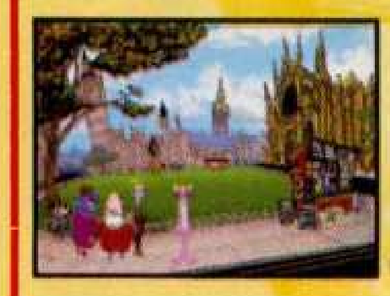
MARS

Szanowni klienci, cena za tę wycieczkę jest wysoka – około 20 mln. dolarów. Ukłon w Państwa stronę to trzy sposoby na ograniczenie kosztów: odpracowanie na miejscu w kopalni (zniżka 15%), zaświadczenie z macierzystego zakładu o dwudziestoletnim stażu pracy w górnictwie (25%), zrezygnowanie z maski tlenowej (50%) – ostatniej opcji jednakże szczerze nie polecamy, mając na względzie ujęcia z filmu „Total Recall".

Istotne akcesoria: snickers (w ramach prowokacji), czapka górnika zrobiona z brystolu przez wnuczkę na zajęciach ZPT.

LONDYN

Moc atrakcji, zniżka dla studentów anglistyki i klientów cierpiących na bezsenność – ci drudzy otrzymują gratis trzygodzinne uczestnictwo w debacie w Izbie Lordów. Poza zwiedzaniem, oferujemy także dużą ilość paneli dyskusyjnych oraz wykład prof. Zygmunta Frodo pt. „Immanenta cecha strzelistej architektury neogotyckiej na przykładzie Big Bena".



Istotne akcesoria: włocławski ketchup (tam mają ohydny, bo na occie) i kilka lasek kiełbasy podwawelskiej – najlepiej smakuje pod pałacem Buckingham.

POLA GOLFOWE W SZKOCJI

Whiskey, dzika przyroda, otwarta przestrzeń i mnóstwo snobów w meleksach – czyż można sobie wyobrazić lepsze miejsce na wypoczynek od polskiego absurdu? Oferujemy nie tylko 18 dołków: dla zdołowanych, samotnych klientów przygotowaliśmy opcję „AU PAIR – ON PAR", dzięki której każdy kij znajdzie swoje miejsce. Zblazowanym bogaczom nasz szkocki rezydent Ułan McGregor proponuje wspólne oglądanie pociągów.

Istotne akcesoria: VW Golf w wersji „meleks", zestaw ciepłych golfów i koc w kratę (na miejscu przeróbka na spódniczkę kilt – wliczona w cenę).

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Wędrówka po utraconym raju

Złoty wiek gier przygodowych dawno już minął i zapewne nie wróci w swej pierwotnej postaci. Osobiście uważam, że gatunek ten został „zasymilowany" głównie przez RPG-i, a także przez gry FPP, które musiały sięgnąć po bardziej rozbudowaną fabułę ażeby całkowicie nie skostnieć. Ale w przypadku Zanzarah sytuacja jest odwrotna — jest to przygodówka, która zaczerpnęła elementy charakterystyczne dla RPG-ów oraz FPP-ów i – trzeba przyznać – wyszło to całkiem ciekawie. Kto wie, może zabieg ten przyczyni się do reaktywacji tego gatunku.

Vaino

W krainie wróżek

Na poddaszu swojego domu w Londynie znajdujesz runę, dzięki której przenosisz się do innego wymiaru – świata zwanego Zanzarah, zamieszkałego przez skrzydlate wróżki, elfy, krasnoludy i inne baśniowe stworzenia. Dawno temu ludzie zaczęli polować na te bogu ducha winne istoty, dlatego schroniły się one w tej krainie, a zamknąwszy przejście między światami wiodły sobie rajskie życie. Do czasu, albowiem od niedawna kraj ten pogrąża się w chaosie, a wróżki będące dotychczas ostoją magii i harmonii stają się coraz bardziej dzikie i wrogie innym mieszkańcom. Legenda głosi, iż zjawi się pewna bohaterka, która położy kres szerzącemu się złu. Tą bohaterką jest 18-letnia Amy, w którą Ty się naturalnie wcielisz.

Osią fabuły jest Twoja wyprawa w odległe zakątki krainy w celu przywrócenia jej dawnej harmonii. Spotkają Cię podczas niej rozmaite przygody. Polegać będą one głównie na wykonywaniu zadań: od zwyczajnego przepędzenia chochlika ze spiżarni, do pokonania diabolicznego Generała Wróżek. Niestety, tu pojawiają się pierwsze wady. Twoje perypetie są schematyczne – zazwyczaj ktoś prosi Cię o konkretny przedmiot i daje w zamian inny lub prosi o wykonanie jakiegoś zadania. Razi też mała interaktywność rozgrywki: grając dość intensywnie przez parę dni usłyszałem tylko 3 lub 4 kwestie wypowiedziane przez Amy, a dialogi (pisane) nie dość, że mają formę zagadnień a nie pytań-odpowiedzi to jeszcze są krótkie. Z kolei podpowiedzi napotkanych postaci, dotyczące Twoich dalszych poczynań, są nadto oczywiste. Stąd wynika jasno, że gra przeznaczona jest raczej dla graczy w wieku szkolnym.

Stanowisko widokowe

Choć proste, zadania nie przeszkadzają cieszyć się grą, która dostarcza dużo przyjemnej i lekkiej rozrywki. W moim odczuciu to co najbardziej urzeka i wciąga w **ZTHP** to rozległość i bogactwo tytułowej krainy. Już od pierwszych lokacji przekonujesz się, że twórcy gry dopieścili grafikę w najmniejszym szczególe (ścieżki zarastają trawy, kwiaty, grzyby), a prawie każda lokacja stanowi iście sielski landszafcik. Najpiękniejsze jest jednak to, że świat ten został ożywiony – w wielkich drzewach i głazach rezydują dzikie wróżki, które nie raz Cię zaczepią aby się pojedynkować, w lesie opadają liście, latają świetliki i ptaki, wyją wilki, biegają zające. Miejsca po których przyjdzie Ci się błąkać są rozmaite: polany, ciemne bory, miasto, bagna, podziemia, góry i inne. Odwiedzisz tawerny oraz sklepy oferujące magiczne przedmioty. Także tam zdobędziesz nowe czary. Środki na te przyjemności zdobywasz zbierając monety porozrzucane w wielu miejscach, grając w różne gry, a także pojedynkując się z wróżkami.

Aby móc poruszać się po Zanzarah należy posiadać własną wróżkę. Pierwszą otrzymasz od ich kolekcjonera, którego znajdziesz w wiosce niedaleko miejsca telepor-

Bez wody daleko nie zajdziesz

Pamiętacie Diunę i jej mieszkańców Fremenów? Zastanawialiście się kiedyś co zrobić jeśli znajdziecie się na pustkowiu bez wody i bez Waszego ulubionego filtrfraka? Poniżej znajduje się kilka ważnych rzeczy związanych z tym aspektem. Nigdy nie zapominaj zabrać ze sobą „czegoś schłodzonego" do picia. Musisz również unikać jedzenia suchej żywności i słodyczy, bo tylko spotęgujesz pragnienie. Niegdyś wędrowcy na pustyni ssali kamyk, aby ograniczyć tym sposobem wydzielanie się pary z ust, teraz wystarczy guma do żucia. To smaczniejsze i bezpieczniejsze dla uzębienia podczas nieprzewidzianego upadku.

tacji. Jako że tutejsi mieszkańcy to poczciwy ludek stroniący od przemocy konflikty załatwiają poprzez pojedynki skrzydlatych istot. Ich rola w grze jest poczesna, gdyż tylko dzięki ich magii pokonasz siły zła. A trzeba wiedzieć, iż wróżki oprócz zróżnicowanego wyglądu (od modelki przez larwo-muchę do diablosa), mają także różne natury-zdolności (jest ich 12), które są kluczowe podczas pojedynków. Na przykład wróżka mająca naturę-zdolność chaosu będzie górować w walce nad wróżką posiadającą naturę-zdolność PSI, jednak dostanie jej się od wróżki, której domeną jest światło.

Nietypowa walka

Pojedynek wróżek został rozwiązany w nietypowy i nowatorski sposób – jak na grę przygodową. Po słownej prowokacji na przykład elfa, wasze wróżki przenoszą się do innego wymiaru, gdzie znajduje się zawieszona w przestrzeni arena – pole ich magicznych zmagań. Starcie poprzedza prezentacja wróżek obu stron, dzięki czemu możesz się zorientować z jakiej klasy oponentem masz do czynienia. Rozgrywka na arenie przypomina pojedynek z gier typu ***Quake Arena*** – podczas gdy Amy oglądasz w TPP, na arenie walczysz wróżką w trybie FPP, możesz latać no i oczywiście miotasz czarami w przeciwnika – aż go znokautujesz. Zabawę urozmaica fakt, iż podczas pojedynku możesz zmienić wróżkę którą chcesz walczyć. Twoja „eskadra" zawiera maksymalnie 5 wróżek, a rekrutacja do niej wygląda różnie: możesz wymienić się nimi z innymi postaciami lub upolować jedną z dziko żyjących używając w tym celu specjalnego urządzenia. Większość zdobytych wróżek wymaga szkolenia, bo inaczej nie stanowią one groźnych rywalek. Zasady ich rozwoju są standardowe i bardzo uproszczone: walcząc zdobywasz doświadczenie, które automatycznie zwiększa im ilość punktów życia oraz zdolności magiczne co pozwala posługiwać się coraz lepszymi czarami. Szkolenie jednak jest dość czasochłonne i potrafi porządnie przeciągnąć akcję gry.

Podsumowując, **Zanzarah** to przygodówka łącząca w sobie elementy gier RPG i FPP, co okazało się oryginalnym i zarazem udanym zabiegiem. Gra oferuje także opcję multiplayer polegającą na pojedynkach wróżek. Pozycję tą śmiało można kupić nastoletniemu dziecku; jednak graczom starszym, bardziej wymagającym i nie zainteresowanym lekką rozrywką może ona nie przypaść do gustu ze względu na dość niski poziom trudności oraz ograniczoną interaktywność otoczenia. Natomiast wspaniała grafika oraz folkowa muzyka celtycka, idealnie uzupełniająca atmosferę **Zanzarah**, niesłychanie podnoszą grywalność, bo przez nie naprawdę ciężko oderwać się od komputera. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ piękna grafika i muzyka
+ bogaty świat
+ dużo zadań pobocznych
+ oryginalne pojedynki wróżek
+ opcja multiplayer

WADY:

– niski poziom skomplikowania
– ograniczona interakcja z otoczeniem
– schematyczne zadania

Cena: 99 zł	Wersja polska: —	Demo: —	PRZYGODOWA

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 300, 128 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 192 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Funatics Development* **wydawca:** *THQ*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.zanzarah.com

8

NIEZŁA JAZDA

STEALTH COMBAT

Dziwne następstwa mieszania gatunków

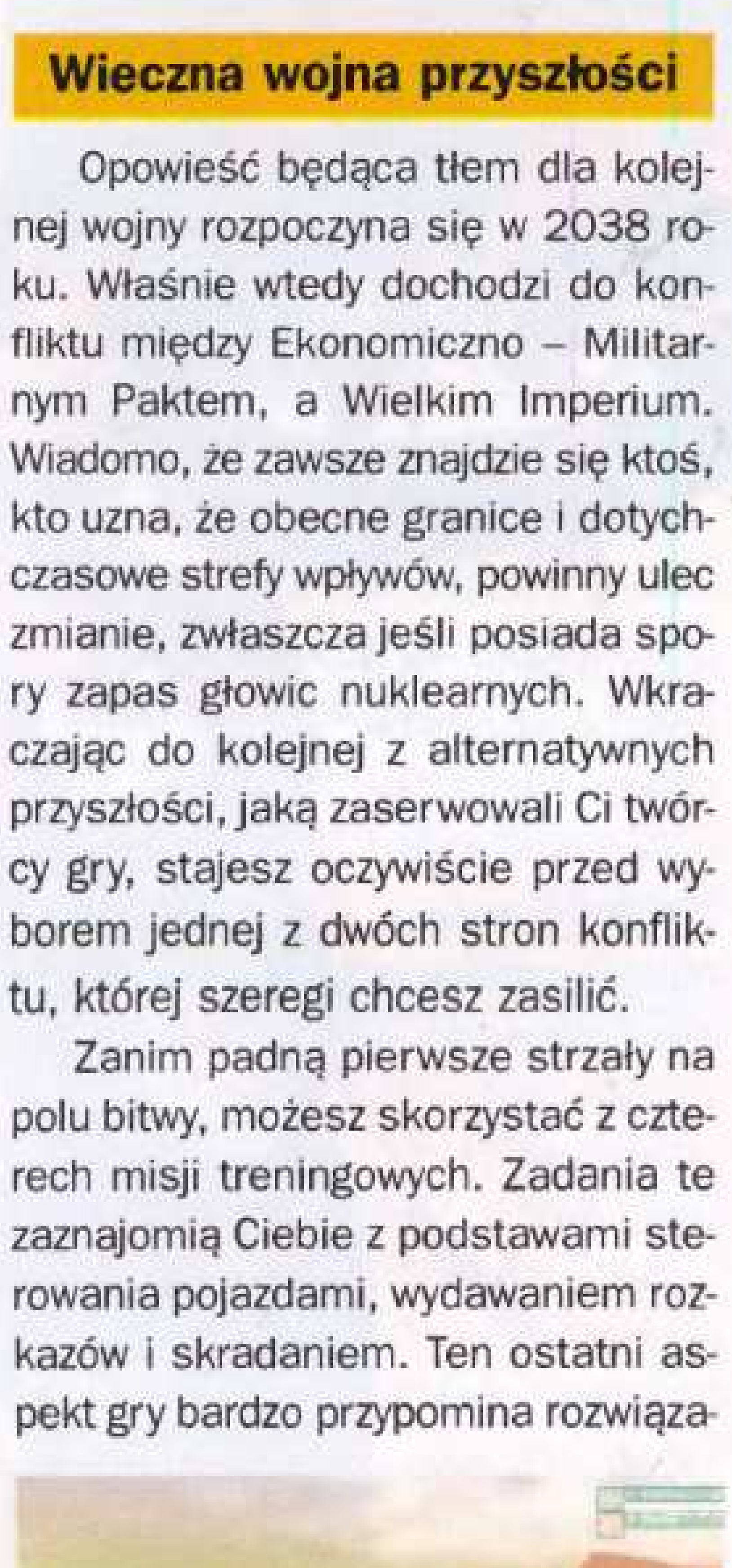
Wielu twórców gier komputerowych tkwi w przekonaniu, że im więcej uszczkną z każdego gatunku, tym ich dzieło będzie doskonalsze i spodoba się szerszemu gronu odbiorców. Jest to jednak myślenie błędne, ponieważ przesyt nigdy nie wychodzi grom na dobre. Przykładem tej zasady może być Stealth Combat – niezbyt udane połączenie strategii czasu rzeczywistego i zręcznościówki.

Szotgan

Wieczna wojna przyszłości

Opowieść będąca tłem dla kolejnej wojny rozpoczyna się w 2038 roku. Właśnie wtedy dochodzi do konfliktu między Ekonomiczno – Militarnym Paktem, a Wielkim Imperium. Wiadomo, że zawsze znajdzie się ktoś, kto uzna, że obecne granice i dotychczasowe strefy wpływów, powinny ulec zmianie, zwłaszcza jeśli posiada spory zapas głowic nuklearnych. Wkraczając do kolejnej z alternatywnych przyszłości, jaką zaserwowali Ci twórcy gry, stajesz oczywiście przed wyborem jednej z dwóch stron konfliktu, której szeregi chcesz zasilić.

Zanim padną pierwsze strzały na polu bitwy, możesz skorzystać z czterech misji treningowych. Zadania te zaznajomią Ciebie z podstawami sterowania pojazdami, wydawaniem rozkazów i skradaniem. Ten ostatni aspekt gry bardzo przypomina rozwiązanie zastosowane w ***Metal Gear Solid***. Mała mapka zawiera najbliższych przeciwników wraz z ich polem widzenia. Ty, wykorzystując nierówności poziomu i na stałe wyznaczone ścieżki wroga, musisz przemykać się niepostrzeżenie za jego plecami. Brakuje tu małej spontaniczności w działaniu wroga, chwili zastanowienia lub niekontrolowanej zmiany kursu – takie rozwiązanie z pewnością podniosłoby realizm.



Należy również dodać, że sterowanie jednostką może odbywać się ręcznie lub przez szereg rozkazów. **Stealth Combat** nie jest w pełni rasową strategią hołdującą zasadzie „zaznacz oddział i wyślij w dane miejsce", jak to ma miejsce chociażby w ***Red Alert***. Gracz znajduje się w jednej z dostępnych jednostek i może wydawać polecenia pozostałym pojazdom, sam jednocześnie będąc w centrum konfliktu. Zestaw komend zawiera rozkazy przemieszczenia się w zaznaczony na mapie punkt, krycia się i utrzymania pozycji. Komenda wnikania do innych pojazdów, w celu sterowania nimi z pierwszej lub trzeciej osoby, najbardziej przydaje się właśnie podczas skradania. Istnieje także możliwość podglądu obrazu kamery na wybranej jednostce bez konieczności przechodzenia do niej. Ponadto, za każdym razem, gdy zostanie zniszczony pojazd, w którym aktualnie się znajdowałeś, przechodzisz automatycznie do następnego sprawnego. Przypomina to bardzo grę ***Dogs of War***, w której wyznaczone na każdą misję jednostki mogły się stać obiektem Twego „nawiedzenia".

W **Stealth Combat** zrezygnowano także z budowania infrastruktury i wydobywania surowców. Zaczynasz misje z pewną ilością pojazdów, a kolejne możesz przyłączyć po napotkaniu sprzymierzeńców. Jednostki posiadają swoje parametry warunkujące szybkość poruszania się, pancerz, zasięg radaru i rodzaje broni, jakimi można rozporządzać. Nie muszę chyba tłumaczyć, że odpowiedni dobór jednostki do zadania jest niezbędny – przemykanie cichaczem ciężkim czołgiem po bazie wroga, nie wydaje się dobrym pomysłem.

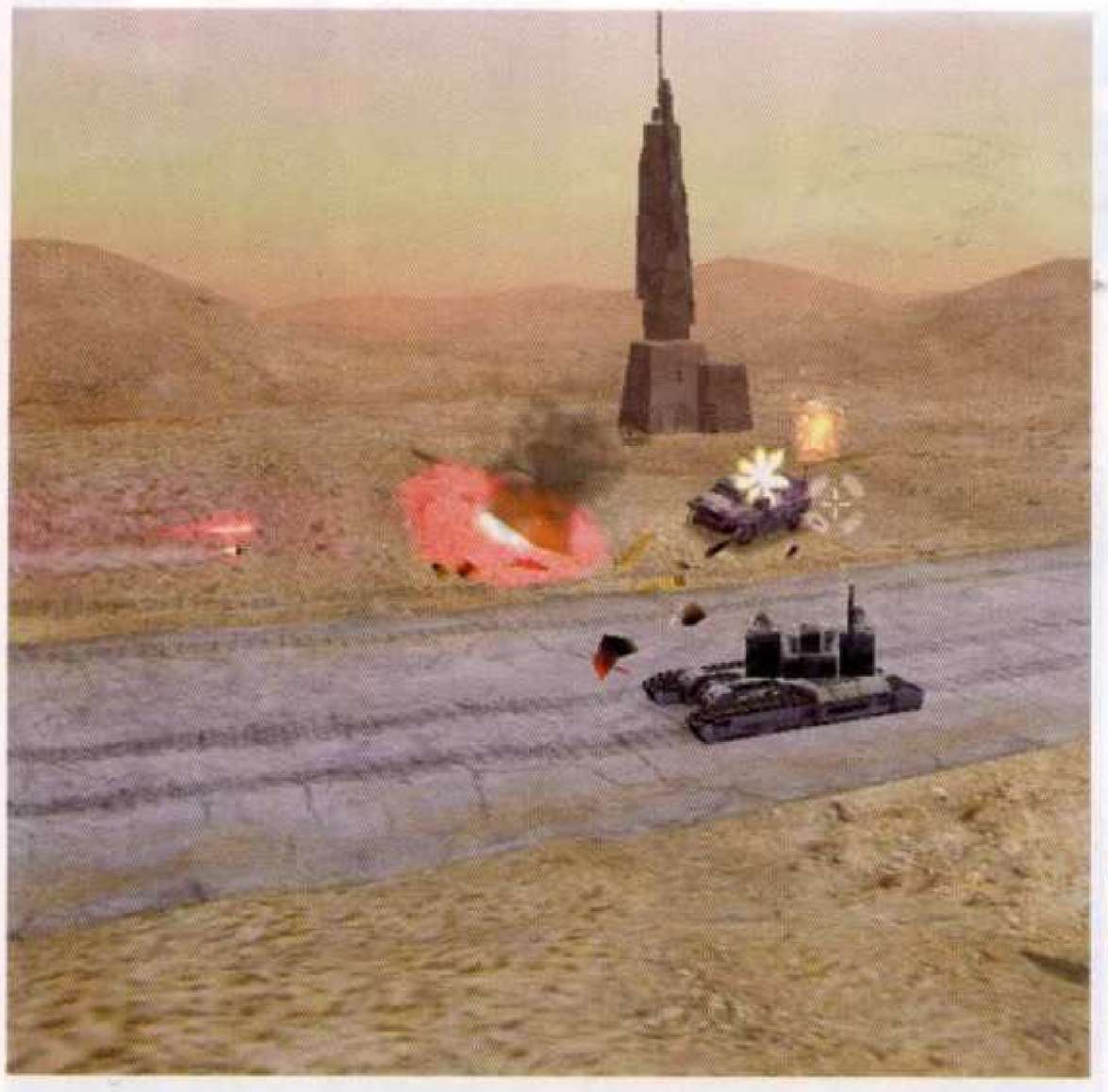
Ponadto pojazdy reagują z dużym opóźnieniem jak przystało na ciężki sprzęt. Nie natkniesz się na czysto zręcznościowy pilotaż w stylu ***Descenta***, gdzie statek prawie natychmiastowo, reagował na Twoje polecenia. Dolicz do tego również kończącą się w większości przypadków amunicję. Duże ułatwienie stanowi jednak regeneracja pól siłowych, które ochraniają obecne w grze jednostki – po krótkiej wymianie ognia, wystarczy poczekać chwilę zanim ruszysz w dalszą batalię, a osłony będą jak nowe. To również tyczy się Twoich wrogów, zatem nie należy puszczać wolno uszkodzonych wcześniej pojazdów przeciwnika. Jednostki awansują podczas misji w miarę wprawiania się w boju, szkoda tylko, że nie można przenosić weteranów między zadaniami. Oznacza to, że każdą kolejną misję rozpoczynasz teoretycznie z grupką żółtodziobów.

Walka to nie zabawa

Dostępne misje pozwalają na dokonywanie wspomnianej już wcześniej infiltracji wrogiego obozu, eskorty i tradycyjnych misji ofensywnych, w których należy zmieść wrogie jednostki z powierzchni ziemi. Wybór poziomu trudności jest dokonywany indywidualnie dla każdej misji, a nie dla całej kampanii. Kto na początku zachował się jak kozak i wybrał zbyt wysoki poziom trudności, nie musi zaczynać kampanii od nowa – wystarczy, że obniży poziom misji sprawiającej duże kłopoty.

Niestety moim zdaniem gra jest nudna. Oczywiście są chwile gdy wróg atakuje znienacka i robi się gorąco. Jeżeli przypomnisz sobie jednak misję w ***Starcrafcie***, gdzie broniłeś swej bazy przed Zergami, to na tym tle **Stealth Combat** wypada dosyć blado. Nie ma wielkich emocji w występujących tu pojedynkach, a niewielka zazwyczaj ilość prowadzonych jednostek, nie obiecuje wizji gigantycznych bitew. Z drugiej strony, gdy dowodzisz wieloma jednostkami, wydawanie całej brygadzie rozkazów wymaga od Ciebie zręczności pianisty.

Otoczenie w jakim prowadzi się bitwy jest bardzo zróżnicowane: pustynie, bazy wojskowe porozrzucane wśród lodu czy wreszcie orientalne klimaty Dalekiego Wschodu. Każda z tych scenerii odznacza się różnymi warunkami pogodowymi. Tak drobne detale jak znak „uwaga na wielbłądy" czy baterie słoneczne, nie



wywołują gromkich braw, są jednak miłym dodatkiem.

Niestety nawet ładna wisienka na szczycie ciastka nie pomoże na tkwiący w jego środku zakalec. Gra ma niezbyt dobrze nałożone tekstury, a na niektórych zbliżeniach widać ich słabą jakość. Teren wykazuje dziwną właściwość zmiany kształtu, wraz ze zbliżaniem się do niego. Widziany z daleka wąski przesmyk okazuje się niemożliwy do pokonania, jednak po zbliżeniu się do niego odkrywamy, że znalazłoby się miejsce na przejechanie nim na drugą stronę łańcucha górskiego. Szczególnie zjawisko to daje się we znaki przy słabych ustawieniach graficznych. Naturalnie jest mapa i można korzystać z jej dobrodziejstw, lecz nie zawsze pokazuje ona właściwe pozycje różnych obiektów, co doskonale widać przy dokonywaniu powiększeń. Niby nic wielkiego, ale z początku trochę dezorientuje.

Nieudana hybryda

Gra **Stealth Combat** jest trudnym do określenia gatunkowo produktem. Produkcja ta nie pozwala się dobrze bawić zarówno strategom, jak i miłośnikom zręcznościówek czy gier FPP. Miał powstać tytuł adresowany dla wszystkich, a tak niestety jest dla nikogo. ❐

Gra w kapselki

Wyjechałeś na biwak i zapomniałeś najważniejszej rzeczy w Twoim ekwipunku - otwieracza do butelek!!! Nie załamuj się. Jest kilka sprawdzonych metod poradzenia sobie z takim kryzysem. Na szczęście kapsel jest tak skonstruowany, że można go zdjąć przy pomocy łyżki, noża, klucza a nawet drugiej butelki. W ostateczności można też wykorzystać zęby - to jednak tylko na własną odpowiedzialność. Mając dużo kapsli - po zabawnej nocy - możesz też pograć w „Wyścig Pokoju". Kapsle pstryka się po wyznaczonych trasach; pierwszy na mecie wygrywa.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wnikanie w pojazdy
+ możliwość skradania się

WADY:

– nudne misje
– nie najlepsza grafika

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 32 MB RAM, akcelerator 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 450, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *Cryo* **wydawca:** *Deck13*
polski dystrybutor: —

http://stealthcombat.cryogame.com

5

NIC TAKIEGO

JERUSALEM
THE 3 ROADS TO THE HOLY LAND

Przygodowa papka z Cryo

Francuska firma Cryo jest doskonale znana większości komputerowych graczy. Dawniej kojarzyła się ona z przygodówkami wysokiej jakości, teraz już chyba tylko z przygodówkami. Najnowsze dzieło Cryo zatytułowane Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land można traktować jako wypadek przy pracy, niezamierzoną niedoróbkę, lub też – będąc najbliżej prawdy – jako koszmarny przykład nieudolności twórców.

Maciej Jasiński

Z Pompei do Jerozolimy

Z przykrością muszę stwierdzić, że gra **Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land** to najgorsza przygodówka, z jaką miałem kontakt. Ukończenie gry zajęło mi pięć godzin, a wynik ten mógłby być jeszcze lepszy, gdybym znalazł sposób na przerywanie nudnych dialogów i brzydkich filmów.

W sferze fabularnej **Jerusalem** to kontynuacja ***Pampei: Legenda Wezuwiusza***. Wówczas to niejaki Adrian Blake udał się w podróż w czasie do starożytnego miasta, aby odnaleźć swoją uroczą żonę i wrócić z nią zanim wybuchnie wulkan. Tym razem Blake budzi się na pustyni w pobliżu Jerozolimy w 1552 roku i dalej ma szukać swej ukochanej, której rzekomo grozi poważne niebezpieczeństwo.

Już sam wybór miejsca i czasu jest chybiony. Wtedy w Jerozolimie nie działo się nic ciekawego i również z miasta wykreowanego przez ludzi z **Cryo**, aż wieje nudą. Zwiedzisz zresztą tylko kilka obszarów miasta i to wcale nie tych pokazywanych obecnie turystom. Trafisz głównie na wąskie, podobne do siebie uliczki i do tak samo wyglądających kościołów. Pewną odmianą po tym może być pałac, który składa się z: jednopokojowej biblioteki, miniwięzienia, parku z zaledwie kilkoma drzewami, sali spotkań i prywatnej komnaty pewnego złego człowieka.

Przypowieści biblijne

O fabule można powiedzieć bardzo prosto i zwięźle – bzdury. Wygląda to tak, jakby scenarzysta usłyszał coś o Jezusie, kopalniach króla Salomona, Mahomecie, starotestamentowych prorokach i biblijnej przypowieści o Abrahamie. Wszystko to zebrał, zmieszał i zaoferował jako wciągającą historię, idealną na grę przygodową. Opowieść na takim poziomie mogłaby co najwyżej przydać się włoskim producentom filmów religijnych, którzy w latach 60. i 70. masowo tworzyli dzieła o Mojżeszu i jego Ludzie Wybranym.

Zajmijmy się jednak szczegółami. Otóż w Jerozolimie ginie sztylet, którym Abraham miał zamiar uśmiercić swego syna Izaaka. Ty musisz odnaleźć ów przedmiot i człowieka, który prawdopodobnie go ukradł. W czasie śledztwa trafisz do przedstawicieli trzech religii i wysłuchasz, co też mają oni do powiedzenia na temat swej wiary.

W grze dowiesz się kim byli prorocy, z jakiego miasta uciekał Mahomet, że kobiety w świątyni żydowskiej chowają się za kotarą, sroka kradnie błyszczące przedmioty, a do przecięcia owocu potrzebny jest nóż. Jeżeli nie wyczułeś ukrytego szyderstwa, to powiem to jeszcze raz wprost – gra **Jeruzalem** nie wniesie nic nowego do Twej wiedzy. Może jednak będzie trzymać w napięciu, wstrząśnie, pozostawi niezapomniane wrażenia? Niestety też nie. W tej grze nic się nie dzieje. Statyczne postacie wyglądające jak manekiny, wygłaszają kolejne kwestie i z niecierpliwością czekasz aż skończą. Niczym w kiepskim kryminale, na samym początku możesz przewidzieć jak rozwinie się akcja i jaki będzie finał tej historii. Do tego Blake nie sprawdza się zupełnie jako detektyw – w czasie

Ile zapłacimy za godzinę korzystania z sieci w kawiarni internetowej*:

- nad morzem: 6 PLN
- w górach: 8 PLN
- w Finlandii: 5 Euro
- w Norwegii: 5 Euro
- we Włoszech: 4 Euro
- w Anglii: 3 funty

Warto pamiętać, że w wielu krajach (zwłaszcza skandynawskich, ale także w USA) dostęp do internetu jest darmowy w publicznych bibliotekach. Istnieją także lokale gastronomiczne z dostępem do sieci, w których płaci się tylko rachunek za spożycie, a korzystanie z komputerów wpiętych do sieci jest wen wliczone.

*ceny orientacyjne

Cena: 199,90 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** — | **PRZYGODOWA**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 400, 64 MB RAM*

producent: *Cryo* **wydawca:** *Arxel Tribe*
polski dystrybutor: —

http://jerusalem.cryogame.com

2

PORAŻKA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ gra nie jest po francusku

WADY:

– prymitywne zagadki
– możliwość ukończenia w kilka godzin
– przestarzały engine

całego śledztwa nie zdarza mu się żadne zagrożenie, nic niespodziewanego i zaskakującego.

Smutna prawda

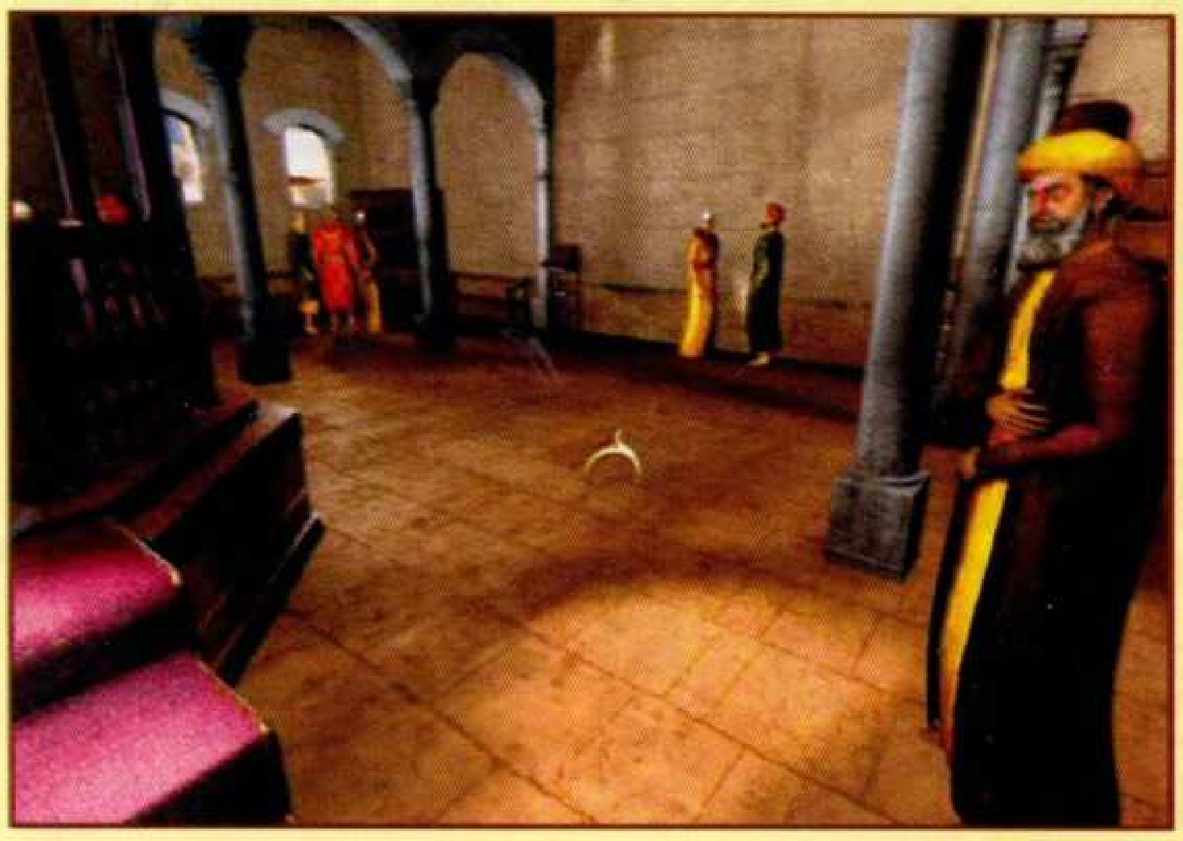
Postacie w grze służą tylko do tego, aby zadać im pytania, które są przygotowane w formie haseł. Pytania dzielą się na te, które musisz zadać (bo nie popchniesz dialogu dalej) i na te, które na szczęście tylko możesz – różnią się one kolorem. Spotykasz postać i klikasz tak długo aż wyczerpią się obowiązki dialogowe. Nie warto nawet słuchać bo owe informacje do niczego się Tobie nie przydadzą.

Zagadki są rodem z pisma dla przedszkolaków – jeśli kursor zmienia kształt – to znak, żebyś kliknął. Przedmiotów jest tyle co kot napłakał, nawet jakbyś się starał to i tak nie opuścisz żadnego. Nie ma możliwości, abyś też coś źle połączył – po prostu wybór jest zbyt mały. Co więcej przedmioty, które możesz zastosować tylko raz, zanikają natychmiast po użyciu, te które przydadzą się później – pozostają w ekwipunku. To, co robisz przy pomocy posiadanych przedmiotów nie śniło się chyba nawet filozofom. Otóż przykładowo do usunięcia białego proszku z ulicy musisz sporządzić specjalną gigantyczną dmuchawę.

Na koniec należy wreszcie wspomnieć o oprawie graficznej **Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land**. Otóż stary dobry engine Omni3D powinien już dawno przejść na zasłużoną emeryturę. Wydaje się zresztą, że gra **Jerusalem** jest nawet brzydsza niż chociażby ***Pompei: Legenda Wezuwiusza***. Nie zadbano również o przerywniki filmowe. Są one wyświetlane w pomniejszonym oknie, a i tak widać na nich wyraźnie rozmazane postacie i wszelkie piksele.

Nadzieja na przyszłość

O **Jerusalem – The 3 Roads to the Holy Land** należy jak najszybciej zapomnieć i zacząć modlić się o to aby – po tej jakże religijnej produkcji – ludzie z **Cryo** doznali objawienia, dokonali rachunku sumienia i obiecali zdecydowaną poprawę. Oby tylko nastąpiło to przed ukończeniem prac nad planowaną na jesień grą na podstawie serii komiksowej o przygodach Thorgala. ❐



KONKURS
Tennis Masters Series

„Tennis Masters Series" to nowa gra firmy Microids, dzięki której będziesz mógł poznać tajniki tenisa i zasmakować zwycięstwa w wielkim turnieju. Wraz z dystrybutorem Tennis Masters Series w Polsce, firmą LEM, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Osoby, które poprawnie odpowiedzą na trzy poniższe pytania wezmą udział w losowaniu 10 gier „Tennis Masters Series" ufundowanych przez firmę LEM.

1. Wymień cztery turnieje wielkoszlemowe.
2. Jak nazywa się uderzenie będące odpowiedzią na serwis?
3. Czy kort do gry w singla ma takie same rozmiary jak kort do gry w debla?

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 sierpnia 2002 r.

KUPON KONKURSOWY
Tennis Masters Series

3D MAHJONGG

Łamigłówka z Dalekiego Wschodu

Na własne oczy miałem okazję się przekonać, jak w grę „Mahjongg", inaczej zwaną „Cesarskim pasjansem", grają Chińczycy. Nasza ukochana zachodnia cywilizacja jest trochę jak pralnia, która pierze pawie pióra. Przyswajamy wszystko, ale tak naprawdę zabawiamy się atrapami wypranymi z pierwotnych znaczeń. Warcaby i szachy w naszym wydaniu to wyłącznie umysłowa gimnastyka, a komputery w rodzaju Deep Blue mogą się już obejść nawet bez naszego umysłu.

Vicor

Ten sam los czeka pewnie „Mahjongga", ale dopóki stoi Chiński Mur długo możemy się rozwodzić nad trwałością chińskiej, europejskiej i hm... amerykańskiej cywilizacji.

W załączonej do programu instrukcji znajdziemy krótką „Historię Mahjongga", która nieźle wprowadza nas w świat gry – od legend począwszy, które pochodzenie „Cesarskiego pasjansa" wywodzą wręcz od Arki Noego lub jej autorstwo przypisują samemu Konfucjuszowi, po realia współczesne, gdyż gra cieszy się ogromnym powodzeniem tak w Europie, jak w Ameryce. I to nie tylko w Chinatown. Popularność ta stąd pewnie się bierze, że w grze Mahjongg tkwi szczypta czegoś innego niż matematyka. Może to echa cywilizacji Wschodu, może odrobina filozofii. Z całą pewnością w tej pozornie prostej grze jest więcej „magii", niż w większości rolplejów, pełnych beznadziejnej sztampy trolli, smoków, wampirów i innego barachła.

Jeżeli ktoś nigdy nie zetknął się z Mahjonggiem, to wyjaśniam w skrócie zasady gry. Do zabawy służą małe prostokąciki z wyrysowanymi różnymi symbolami i znakami (po cztery czy osiem każdego typu). „Kamienie" te ułożone są warstwami w różne wymyślne piramidki. Zbierać możesz je parami tworzonymi przez te płytki z identycznymi symbolami, ale tylko takie, które nie są blokowane przez inne. Cel gry to usunąć wszystkie płytki z planszy

Grałem w tę grę przy pomocy „kamieni" z wołowych kości, tym bardziej więc zaintrygowało mnie, jak to będzie wyglądać w komputerze. Cóż – z całą pewnością nie ma w tym atmosfery jak z herbaciarni w Szanghaju. Grafika taka sobie. Przy bardziej skomplikowanych układach „kamieni" przejrzystość konstrukcji pozostawia wiele do życzenia. Zupełnie irytująca jest melodyjka, grająca odbiorcy na nerwach, ale szczęśliwie każdy może do programu wrzucić swojego Bacha, Rammsteina albo „koci, koci łapci". Jeśli chce.

Nie za bardzo też rozumiem, dlaczego „Mahjong" musi być 3D. Trochę to miejscami utrudnia interpretację znaków. Ale już wszystko na tym komputerowym świecie pewnie będzie 3D. Nawet graffiti łowców mamutów. Dobrze, że można nieco barwy dopasować do oczu – kiedy to zrobimy i urządzimy sobie środowisko, gra się nieźle.

Może dlatego, gdyż zmagamy się sami z sobą. Trzepanie komputerowych botów jest beznadziejne w każdej grze, nie tylko w ***Unrealu***. W **3D Mahjongg** nie ma dla nich miejsca. Nie ma sztucznej inteligencji – bo niepotrzebna. Przynajmniej dzieciarnia może się dorobi własnej.

Układy kamieni zrobione są wyraźnie z myślą o dzieciach – drzewka, samochodziki, ciuchcie i co jeszcze się programistom wydawało dziecinne. Szczęściem każdy Chińczyk, z czcigodnym Konfucjuszem na czele, uwielbia dzieci do potęgi.

Z całą pewnością gra jest dobra dla dzieci, chociaż jakaś socrealistyczna ciotuchna z Wydawnictwa koniecznie musiała pobredzić na opakowaniu, cytuję: „Pierwszy kontakt dziecka z komputerem nie powinien bowiem obfitować w przemoc i niezdrową rywalizację". Rozumiem – przemoc i fruwające podroby. Ale zdrowa i niezdrowa rywalizacja? Tu mi umysł oklapł.

Tak czy inaczej można przyklasnąć firmie **Manta** za trafny wybór programu. Może ta mała łamigłówka, jak przysłowiowa perełka, nie trafi między wieprze i znajdzie swoich miłośników.❐

Cena: 29,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	LOGICZNA	7

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 266, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA,*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 MB RAM*

producent: *Megaware Multimedia* **wydawca:** *Megaware*
polski dystrybutor: *Manta Multimedia*

http://www.manta.com.pl/serwis/software/pc3d.htm

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ różne wzory kości
+ możliwość zaimplementowania własnej muzyki
+ dobra szkoła myślenia

WADY:

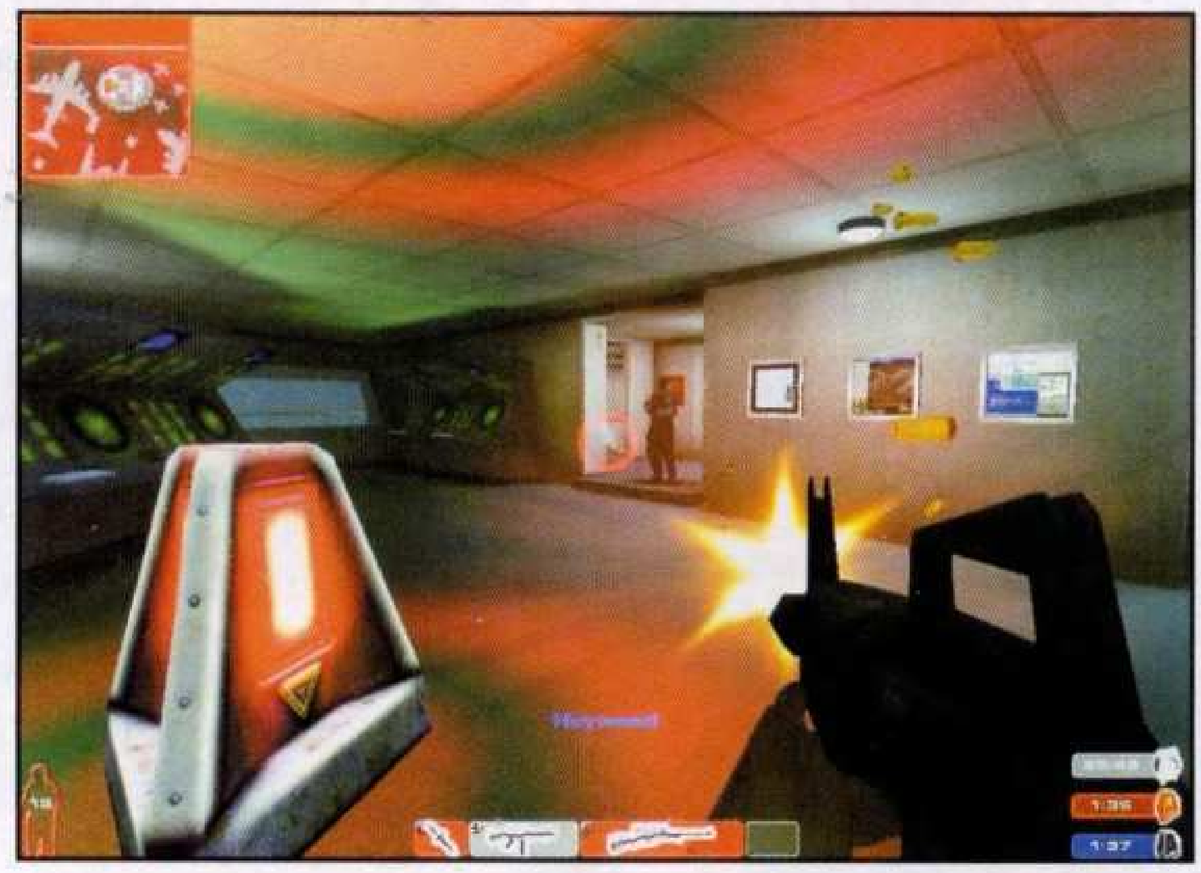
– denerwujący dźwięk
– miejscami nieczytelna grafika

MOBILE FORCES

FPS dla małych dzieci

Podobno przed rozpoczęciem produkcji Mobile Forces twórcy sami nie bardzo wiedzieli, co chcą właściwie zrobić – prócz tego, że ma to być strzelanka 3D. Obawiam się, że to niestety widać. Jest to produkcja adresowana tylko do początkujących FPS-owców, starzy miłośnicy gatunku nie znajdą tu nic interesującego.

sYsIyavor



Mobile Forces wykorzystuje grafikę ***Unreal Tournamenta*** i oferuje kilkanaście dość rozległych, choć nieskomplikowanych map. Stylistyka graficzna całości jednoznacznie sugeruje, że produkt nie jest adresowany do bardziej wymagających graczy. Owszem, niektóre mapki są złożone pod względem geometrycznym, jednak w miarę jednolite tekstury budują klimat wizualny bardziej kojarzący się z ***Lego Racers*** niż z jakimkolwiek FPS-em. Jednorodności tematycznej map nie ma w ogóle – hulać można równie dobrze po mieście, porcie, lotnisku jak i w klimacie typowo wiejskim, w scenerii rodem z Dzikiego Zachodu. Do wyboru jest 8 typów misji, od standardowego Death Matcha przez klasyczny CTF i Holdout (forma trybu Domination z ***UT***, gdzie należy utrzymać kontrolę nad pewnym fragmentem mapy), na *Trailer Capture* skończywszy.

Animacja postaci i ich wygląd odbiegają od tego, do czego przyzwyczaiły mnie FPS-y z tzw. „górnej półki" i należy je określić jednoznacznie: są infantylne, a na dodatek brzydkie. Bronie? Mamy tego trochę: nóż, pistolet maszynowy, ciężki karabin maszynowy, bazuka, snajperka, granaty, miny laserowe. Jest parę ciekawych rozwiązań, na przykład CKM trzeba najpierw postawić i rozłożyć trójnóg zanim otworzy się ogień. Konstrukcja broni została wyraźnie opracowana pod kątem radosnej zabawy i pod tym względem gra naprawdę mocno kojarzy się z klimatem ***Duke Nukem 3D***.

W grze **Mobile Forces** do wyboru mamy kilkanaście rodzajów pojazdów od małych „sprinterskich" maszyn terenowych, przez jeepy i ciężarówki, na pojazdach opancerzonych kończąc. Część z nich to wozy jednoosobowe, część wymaga współdziałania kilku graczy, z których jeden jest np. kierowcą, a drugi strzelcem. Pojazdy wnoszą wiele do rozgrywki. Służą nie tylko do szybkiego transportu, można z nich zbudować na przykład blokadę. Co lżejsze samochody mogą dokonywać istnych cudów wybijając się z różnych ramp i przeskakując nad innymi pojazdami czy przeszkodami. Trudno przy tym mówić, aby prowadzenie pojazdów wymagało jakiś specjalnych umiejętności od gracza – po prostu się wsiada, dusi gaz, jedzie i rozwala.

Kłopot pojawia się, gdy zadamy pytanie, kto jest adresatem gry. Nie umiem na nie odpowiedzieć. Oto, dlaczego – pamiętacie ***Duke Nukem 3D***, to gra nie do końca serio, na luzie, „just for fun". **Mobile Forces** jest również „just for fun", tylko do zabawy. Ta gra nie może być traktowana „serio" przez graczy, tu nie będzie się miesiącami poznawać map czy tygodniami ćwiczyć trikowych skoków a la ***Q3A***. **MF** sprawia wrażenie gry „familijnej" – ot, chodzi o miłe spędzenie wolnego czasu, chwilę mało obciążającej intelektualnie rozrywki. Tę „familijność" gry podkreślają pojazdy, prowadzone z widoku trzeciej osoby – rola kierowców powinna się szczególnie spodobać mającym nieco mniej lat graczom.

Jeśli ktoś nie gra w FPS-y, a chce się chwilę powygłupiać, **Mobile Forces** to gra dla niego – na wieczór, tydzień, dwa, wątpię, by na dłużej. Jeśli liczący nieco mniej lat gracz ma wyrozumiałego tatę, też sobie doskonale pograją. Jeśli natomiast nie mamy żywego przeciwnika, nie sądzę, żeby **Mobile Forces** się komukolwiek spodobały. Boty są przeciętne, a gra nie oferuje nic, co by mobilizowało do ich fragowania. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duży wybór pojazdów
+ 8 trybów gry

WADY:

– brak klimatu
– słaba inteligencja botów

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo: CD 7/02	ZRĘCZNOŚCIOWA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500, 128 MB RAM*

producent: *Rage Software* **wydawca:** *Rage Software*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.mobileforces.com

MOŻNA ZOBACZYĆ

FROM DUSK

Przetrwać do porannych zorzy

O tej grze mówiło się już wiele miesięcy temu. Przeniesienie filmu „Od zmierzchu do świtu" na monitory komputerowe zdawało się doskonałym pomysłem zwłaszcza, że film – wspólne dzieło Quentina Tarantino oraz Roberta Rodrigueza – potencjalnie stanowi doskonały materiał na grę zręcznościową, posiada wszak zarówno charyzmatycznych bohaterów, wartką akcję oraz mnóstwo scen pełnych napięcia. No i wampiry, oczywiście. Spróbujmy zatem spojrzeć na grę „From Dusk Till Dawn" oczami reżyserów.

baRTeS

Drodzy Widzowie i Gracze!

Chciałbym zacząć od scenariusza, który składa się z dwudziestu rozdziałów (to znaczy „misji"). Przyznam szczerze, że mam w tej kwestii mieszane uczucia. Z jednej strony chylę czoła przed autorem opowieści, panem Hubertem Chardot, znanym z prac przy grze „Alone in the Dark", za odwagę w odejściu od fabuły mojego... to znaczy naszego (Roberto, wybacz mi to małe faux pas) filmu. Umieszczenie akcji w klaustrofobicznym środowisku tankowca, gdzie znajdziesz się w pomieszczeniach takich jak kaplica, maszynownia, magazyny, czy kino - jest pomysłem godnym pochwały. Mam jednak spory żal do autora za uśmiercenie paranoicznego Ritchiego i pozostawienie przy życiu jedynie pełnego charyzmy Setha Gecko. Nie posądzajcie mnie proszę o megalomanię - nie chodzi mi wcale o to, że tak bardzo pragnąłbym zobaczyć samego siebie na ekranie monitora, po prostu lubię mieć wybór.

Ku mojemu rozczarowaniu, fabuła tej gry rozwija się w sposób liniowy, co dla mnie, zwolennika achronologicznej kompozycji „rozbitego szkła", było pójściem na łatwiznę. Za to mile zaskoczyła mnie obecność dwojakiego sposobu opowiadania historii: z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby. Osobiście częściej grałem z widokiem FPP i to nie tylko dlatego, że w swych filmach lubię głęboko wejść w psychikę bohatera - tu po prostu sterowanie jest przy tym widoku o wiele wygodniejsze.

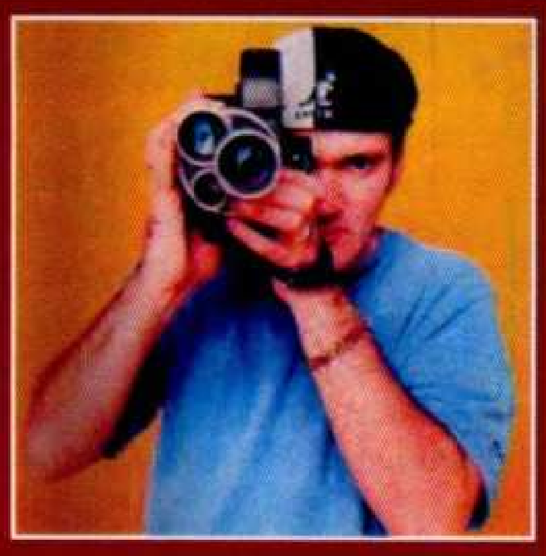
Druga kwestia, w której czuję się wystarczająco kompetentny by zabrać głos, to ścieżka dźwiękowa „From Dusk Till Dawn". I znów werdykt nie będzie ani jednoznacznie pozytywny, ani zdecydowanie negatywny. Z jednej strony tło muzyczne w trakcie trwania misji we właściwy sposób wkomponowało się w tok wydarzeń. Gorzej było z momentami największego napięcia, gdy na scenie pojawiali się najgroźniejsi przeciwnicy w największej liczbie. Wtedy obraz bywa spowalniany, a uszy napastuje zawsze ten sam utwór muzyczny. Być może kompozytor słyszał jeden z moich wywiadów, w którym na przykładzie piosenki „Stuck In The Middle With You" („Wściekłe psy") mówiłem o znaczeniu kojarzenia muzyki z konkretnymi scenami i postanowił mnie naśladować. Moim skromnym zdaniem, była to nieudana próba.

Na koniec mała ciekawostka: czy pamiętasz scenę z „Pulp Fiction", w której Vincent Vega przypadkowo strzela jednemu gościowi w głowę? To samo przydarzyło się i mnie podczas grania w „From Dusk Till Dawn". Jednak towarzyszący mi robotnik - ofiara przypadkowego postrzału - nie padł trupem. Kompletnie nic mu się nie stało! Dziwne.

Pozdrawiam i przepraszam za brak zdecydowania obecny miejscami w moich ocenach.

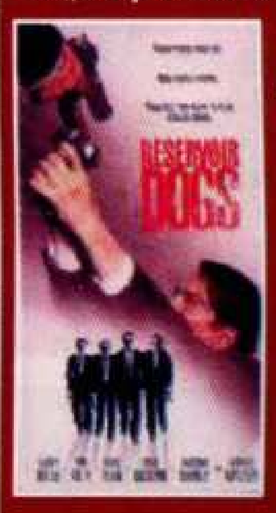
Quentino

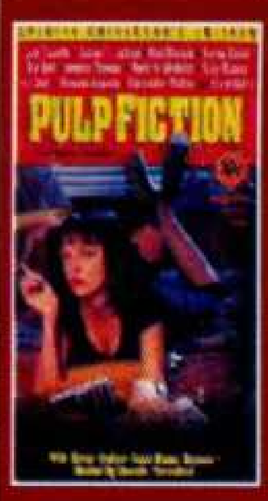
TWÓRCZOŚĆ QUENTINA TARANTINO

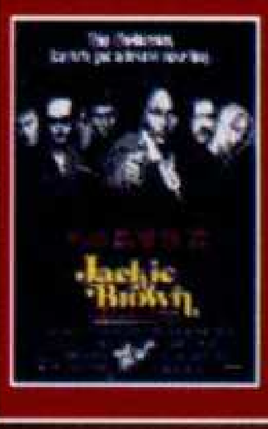


Debiut Tarantino nastąpił w roku 1992, kiedy to na ekranach kin pojawił się tytuł „Wściekłe psy".

Dwa lata później, Tarantino zdobył sławę i uznanie krytków (Złoty Glob, Złota Palma w Cannes, 2 Oskary i 5 nominacji) dzięki „Pulp Fiction", do którego zaangażował plejadę gwiazd. Pozostałe filmy w reżyserii tego charyzmatycznego twórcy to epizod w „Czterech Pokojach", „Jackie Brown" (1997) oraz „Kill Bill" (2002). Ponadto jako aktor, Tarantino wystąpił w około 30 produkcjach filmowych i telewizyjnych, a jego scenariusze wykorzystywane są przez innych reżyserów (vide True Romance). W „Od zmierzchu do świtu" jego udział sprowadzał się do napisania scenariusza i zagrania jednej z głównych ról.







TILL DAWN

TWÓRCZOŚĆ ROBERTA RODRIGUEZA

Robert Rodriguez zadebiutował w 1991 roku krótkometrażowym filmem „Bedhead". Rok później nakręcił „El Mariachi", film opowiadający historię muzyka przypadkowo uwikłanego w gangsterskie sprawki. Temat ten kontynuowany jest przez najgłośniejszy film Rodrigueza, czyli „Desperado" (1995).

W tym samym roku kolej przyszła na „Cztery pokoje", a współpraca nazwiązana z Quentinem Tarantino na planie tego filmu zaowocowała kolejnym wspólnym projektem, czyli „Od zmierzchu do świtu" (1996).

Poza tym, Rodriguez wyreżyserował jeszcze następujące filmy: dwa odcinki „Spy Kids", „Once Upon a Time in Mexico" oraz „The Faculty", ale żaden z nich nie powtórzył sukcesu „Desperado".

Cześć!

Przeczytałem wypowiedź Quentino i spieszę z dopowiedzeniem jednej kwestii, o której mój szanowny kolega zapomniał napomknąć przy okazji omawiania scenariusza. Chodzi mianowicie o dialogi i krótkie wypowiedzi bohaterów, szczególnie Setha. Sentencje głoszone przez Gecko, takie jak : „O proszę, rodzina Adamsów", „Giń, ścierwo!", „Nie macie w sobie wystarczająco życia, bando idiotów!" wprawiały mnie w lekkie zażenowanie swoją płaskością. Doprawdy nie wiem, czemu Quentino nie wytknął tej oczywistej wady. Może wskutek wrodzonej skromności bał się, że ktoś pomyśli, że robi z siebie wielkiego pisarza kosztem innych scenarzystów.

Zostając na chwilę przy głosach aktorów, to nie ma co kryć, że nie są one rewelacyjne. Po grze aktorskiej widać od razu, że „From Dusk Till Dawn" nie była grą o wielkim budżecie: w głosach aktorów nie czułem należytej dawki emocji, miejscami nie potrafili dopasować się do nastroju gry. Niemniej, oszczędności budżetowe najwyraźniej widać po jakości „sprzętu filmowego", czyli silnika napędzającego wizualną stronę gry. Słyszałem, że wykorzystano przestarzały engine THEO, wieki temu użyty w „Devil Inside". To właśnie on (bo przecież chyba nie sekcja „montażu", której pewno nawet nie ma) odpowiedzialny jest za występujące przejściowe przeskoki obrazu oraz spadek liczby klatek na sekundę. Na plus twórcom zapisać trzeba to, że nie oszczędzali sił i pieniędzy na charakteryzację złoczyńców. Wszelkie typy wampirów, od zwykłych zombie, po fruwające „strzygi" i potężnie uzbrojonych przywódców armii nieumarłych - wyglądają przerażająco. Mógłbym je zatrudnić w filmie, gdyby nie fakt, ze są... bezdennie głupie. Swoją drogą, towarzysze zabierani przez Setha podczas niektórych misji wcale lepsi nie są. Co prawda czasem wspomogą Cię ogniowo, ale z reguły o wiele chętniej chowają się za plecami Setha, czekając aż ten samotnie wyeliminuje agresywnych krwiopijców.

Na koniec zostawiłem sobie swój ulubiony temat, czyli bronie. Dostępnych jest 12 typów, od paralizatora, po broń palną krótką, długą, a nawet miotacz ognia i ostrych dysków. Wybór w sumie może nie jest zbyt imponujący, ale na pewno wystarczający. Co ciekawe, każdy z wrogów jest w pewnym stopniu odporny na poszczególne narzędzia zagłady, więc będziesz musiał trochę poeksperymentować. Jedyna rzecz, która mnie irytowała, to niewygodny dostęp do mojego arsenału: gdyby Banderas musiał tak głęboko szukać swoich pukawek, to na pewno nie dotrwałby do końca filmu „Desperado".

Na tym kończę i mimo wszystko zachęcam do zapoznania się z grą firmy Gamesquad.

Roberto

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dreszczyk emocji
+ ciekawe bronie

WADY:
– przestarzały silnik
– słabe AI wrogów

Cena: — | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x 12, karta 3d 16 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Gamesquad* **wydawca:** *Cryo*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://dusktilldawn.cryogame.com/

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

WĘDKOWANIE SEZON 2002

W poszukiwaniu złotej rybki

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Niewiele zajęć może się równać pod względem atrakcyjności z graniem na komputerze. Gry mają wszakże intrygującą fabułę, trzymającą w napięciu akcję i potrafią ponadto wciągać na bardzo długo. Jest jednak zajęcie, które niewiele ustępuje zabawie z komputerem. Mowa oczywiście o wędkowaniu. Przecież ryby też potrafią wciągać (spławik pod wodę), trzymać w napięciu (weźmie, nie weźmie) i intrygować (odwieczne pytanie – smażyć czy podawać w galarecie). A zatem nad wodę młody człowieku, wędkowania nadszedł czas.

Maciej Jasiński

Jeżeli nigdy w życiu nie stałeś z wędką nad wodą, to powinieneś na początku przejść jakiś tutorial. Wprowadzenia najlepiej dokonuje doświadczony wędkarz. Dowiesz się od niego: jak przywiązywać haczyk, zakładać żyłkę, gdzie i jak rzucać, kiedy zacinać i dlaczego oblizana rosówka bardziej przyciąga ryby. Zapoznawanie się z podstawowymi zasadami zajmuje zazwyczaj kilka godzin, późniejsze Twoje sukcesy będą jednak zależały od wieloletniego treningu, doskonalenia technik, zdobywania punktów doświadczenia, awansowania w hierarchii wędkarzy oraz wyposażenia w najlepszy sprzęt (każdy marzy o wędce +5 z dodatkowymi obrażeniami od ognia).

Zanim samodzielnie staniesz na brzegu rzeki czy jeziora, wcześniej niezbędne jest uzyskanie potrzebnych zezwoleń. Z kartą wędkarską w kieszeni śmiało możesz krzyczeć do ryb – „weźcie, no proszę weźcie, błagam weźcie – ja łowię legalnie".

Wbrew utartym opiniom, ryby są niezwykle inteligentne. Zanim porządnie połkną haczyk lubią pobawić się z wędkarzem. Musną delikatnie dżdżownicę, puszczą, odpłyną kawałek i znowu wrócą, aby przyjrzeć się, czy warto zjeść to, co pływa w wodzie. Po pewnym czasie nauczysz się rozpoznawać gatunki po ich sposobie wciągania spławika. Tutaj niestety trzeba koniecznie powiedzieć o pewnej niedogodności, która czyni wędkarstwo zajęciem nie obdarzanym ufnością. Większość znakomitych brań kończy się niepowodzeniem i nie masz wtedy żadnego dowodu na to, że prawie złowiłeś wielką rybę. Zdecydowanie opcja powtórek i zapisu najciekawszych akcji, stanowiłaby niepodważalny dowód dla wszystkich wątpiących w Twoje umiejętności.

Jakby jednak nie było, wędkowanie to zajęcie wspaniałe. Atmosferę tworzą umiejętnie różne elementy natury. Słoneczko pięknie grzeje, czasami spada orzeźwiający deszczyk i cały czas jesteś atakowany przez chmarę krwiożerczych owadów. Także efekty dźwiękowe są na niezłym poziomie. Z zarośli odzywają się różne ptaki i żaby, a rozmowy prowadzone pomiędzy starymi wędkarzami są naprawdę rewelacyjne (zwróć szczególną uwagę na fragment poświecony rozmiarom złowionych ryb).

Wędkowanie sezon 2002 można polecić wszystkim, którzy szukają ciekawej odmiany od dotychczasowego nieustannego siedzenia przed monitorem. Prawdziwe łowienie ryb to naprawdę znakomite zajęcie na wakacje. ❐

Poradnik praktyczny

Do łowienia ryb musisz się odpowiednio przygotować. Nie można tak po prostu zabrać wędkę i iść nad pierwszą lepszą rzekę. Dla niedoświadczonych, kilka cennych porad, które są pomocne na początku.

1. Ważne jest to, czym zachęcisz rybę do połknięcia haczyka. Sklepy specjalistyczne oferują całą masę robaków, larw much i ich plastikowych odpowiedników. Jeżeli nie masz kasy, możesz przekopać ogródek, tam gdzie gleba jest wilgotna i poszukać dżdżownic. Polecam też znajomość z jakimś zombiakiem, to niewyczerpalne źródło robaków, tak lubianych przez ryby.

2. Równie istotny jest wybór miejsca. Zasada jest prosta – chodzisz wokół jeziora, czy wzdłuż rzeki i obserwujesz innych wędkarzy. Jeżeli komuś „bierze" bardzo często, to rozstawiasz się zaraz obok i zarzucasz dokładnie w tym miejscu, z którego on wyciąga ryby. Możesz usłyszeć kilka przekleństw i cierpkich słów o złym wychowaniu obecnej młodzieży, ale tak naprawdę liczy się tylko efekt końcowy.

3. Jeżeli tego dnia ryba jednak Tobie nie bierze, to powinieneś pomyśleć o jakimś planie awaryjnym. Odradzam zdecydowanie używanie akumulatora i rażenie ryb prądem – jest to bardzo niebezpieczne i zarazem zagrożone surową karą. Jeżeli wstydzisz się pokazać w domu z pustymi rękoma, to możesz wpaść do sklepu rybnego i kupić kilka świeżych ryb – tylko przypadkiem nie morskich, bo wtedy oszustwo się wyda.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ świeże powietrze
+ kontakt z naturą
+ różnorodność ryb i ich zachowań
+ niepowtarzalny klimat

WADY:

– długie oczekiwanie na branie
– brak sejwów
– brak możliwości konfiguracji klawiszy
– brak powtórek

Cena: nie gra roli | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** ——

Wymagania minimalne: *wędka, żyłka, spławik, haczyk, siatka, szczypce, wolny czas*

Wymagania zalecane: *kołowrotek, gumowe buty, podbierak, składane krzesło, zapas jedzenia i picia*

producent: *Stwórca Wszechświata* **wydawca:** *Rzeki, jeziora & morza*
polski dystrybutor: *Polski Związek Wędkarski*

http://www.zgpzw.pl

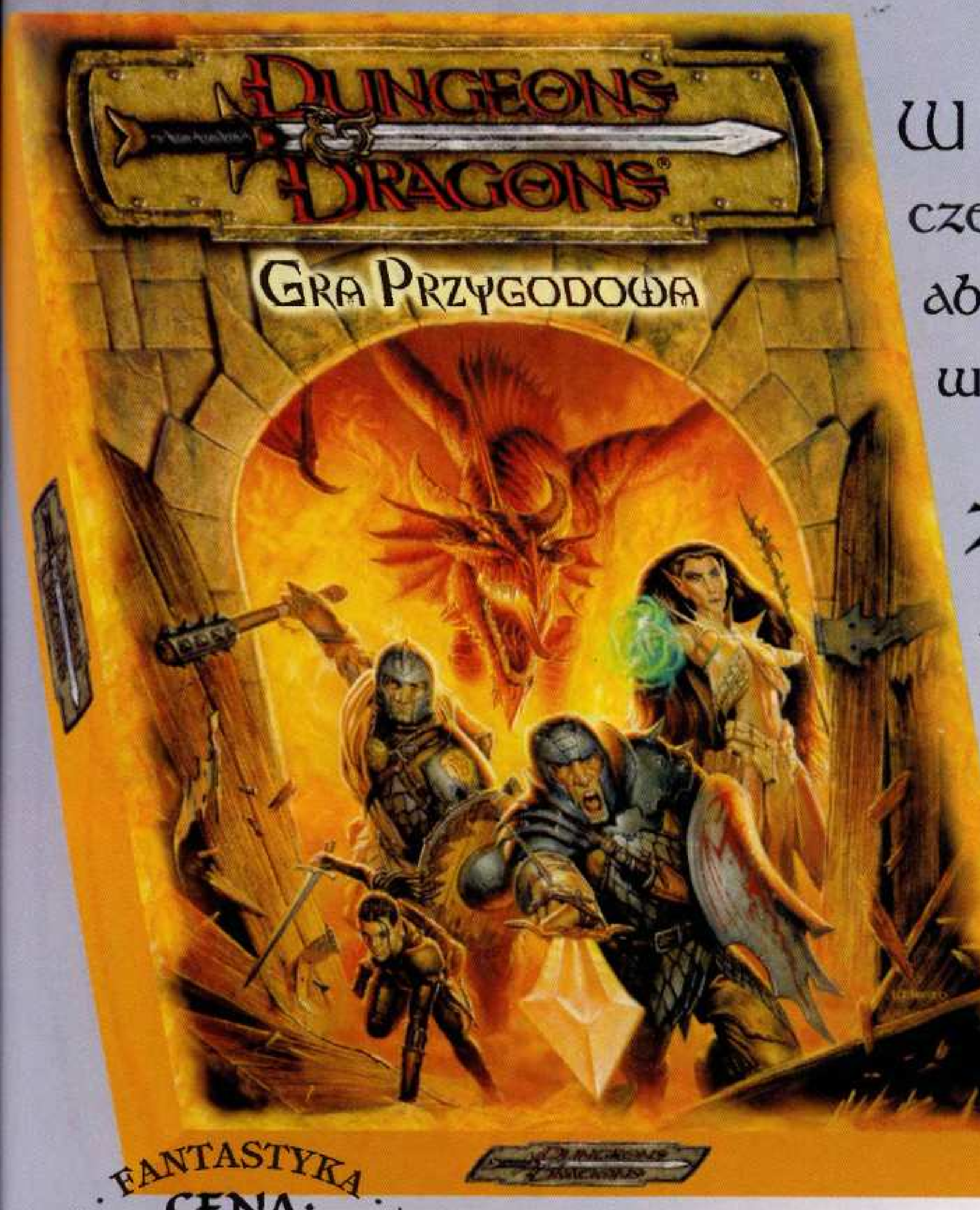
ZRĘCZNOŚCIOWA

10

ARCYDZIEŁO

Dungeons & Dragons

Przygotujcie magię i miecz. Przed Wami niezapomniana przygoda!



W tym pudełku jest wszystko, czego potrzebujecie, aby rozpocząć przygodę w świecie Dungeons & Dragons.

Znajdziecie tu: Księgę Zasad, Księgę Przygód, karty cech postaci, statystyki potworów, mapę podziemi, kości wielościenne oraz ponad 80 żetonów skarbów, potworów i bohaterów.

FANTASTYKA · CENA: 38,90 zł · ROZRYWKA · PRZYGODA

Pytajcie w Salonach

EMPiK **in medio** **RELAY**

oraz w księgarniach i sklepach specjalistycznych

Sprzedaż wysyłkowa:
ISA Sp. z o.o.
(0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę:
www.isa.pl

Loga Dungeons and Dragons® i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

JAK PRZEŻYĆ WAKACJE

1 Namiot zawsze rozbijaj w dobrze strzeżonym miejscu. Zagwarantuje to spokojny sen i uchroni przed złodziejami.

2 Nie karm gołębi, gdyż te wstrętne ptaki nie dadzą Ci później spokoju i będziesz musiał się siłą opędzać.

3 Zasada powyższa nie dotyczy zwierząt dzikich. Zjednasz je sobie chociażby cudownym śpiewem lub opowieścią o tym jak zapisałeś się do Ligi Ochrony Przyrody.

4 W pociągu nigdy nie siadaj w przedziale obok obcych, a tym bardziej nie zaczynaj z nimi rozmowy. Nigdy nie wiesz na kogo trafisz.

5 Unikaj przesiadywania przed telewizorem. Polskie stacje nadają tego lata powtórki tych samych seriali, co zawsze – a zatem złość gwarantowana.

6 Koniecznie zabierz na wakacje aparat fotograficzny. Pamiątkowe rodzinne zdjęcie będzie przywoływało miłe wspomnienia.

7 Walcz bardzo dzielnie o dobre miejsce do opalania czy to na plaży, czy w parku – oszczędzisz później na solarium i samoopalaczu.

8 Idąc na basen ubierz jakieś „odlotowe" kąpielówki. Słonik wylansowany przez Larry'ego będzie hitem tego sezonu.

9 Nigdy sam nie wchodź do lasu – czyżbyś nie oglądał filmu „Kleszcze: prawdziwe wampiry".

10 Nie siadaj i nie kładź się na zimnych kamieniach. Można od tego „złapać wilka", a niekiedy nawet coś gorszego.

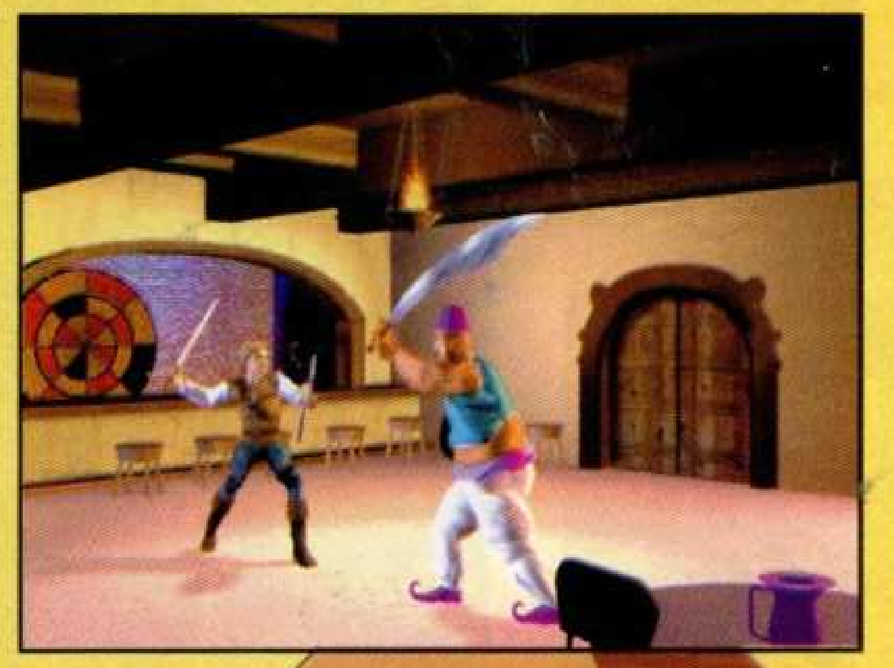
11 Staraj się samodzielnie zdobyć pieniądze na wakacyjne szaleństwa (chociażby poprzez sprzedaż butelek i makulatury). Nagła prośba o zwiększenie kieszonkowego może wywołać u każdego ojca szok.

12 Nie daj się zaciągnąć na rodzinne wczasy spędzane razem z dwiema uroczymi ciotkami. Często chcą one, aby je całować na dzień dobry i na dobranoc. Brrr...

13 Wchodząc do jakiejś jaskini upewnij się, że jest ona niezamieszkana. Nie każdemu muszą się spodobać Twoje odwiedziny.

14 Pamiętaj też o ubezpieczeniu. Dzięki niemu możesz liczyć na odpowiednią opiekę szpitalną, a przy odrobinie szczęścia trafisz na taką pielęgniarkę – wtedy to i całe wakacje można w łóżku przeleżeć.

15 Zawsze dokładnie sprawdzaj czy to co masz na talerzu odpowiada temu co zamawiałeś. Wielu właścicieli „małej gastronomii" uważa bowiem, że głodny turysta zje wszystko.



16 Gdy dostrzeżesz, że jedzenie na talerzu się rusza, koniecznie zgłoś reklamację. Wyjątek stanowią restauracje tureckie, arabskie i chińskie – tam lepiej się nie kłócić – i tak się nie zna języka.

UWAGA KONKURS!!!

Jak pewnie zauważyliście grafiki służące jako ilustracje do powyższego materiału pochodzą z 16 różnych gier komputerowych. Odgadnijcie ich tytuły, a prawidłowe odpowiedzi przyślijcie koniecznie z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 31.08.02 r. na adres redakcji ŚGK. Konkurs nie jest łatwy, lecz na najlepszych znawców gier komputerowych czekają znakomite nagrody... oczywiście gry.

POLSKIE PRE

BLACK AND WHITE CREATURE ISLE

STRATEGICZNA

Gra **Black and White** stworzona przez Petera Molyneauxa była jednym z najbardziej oryginalnych tytułów ubiegłego roku. Nie dziwi zatem zupełnie fakt, że spora grupa graczy zapałała prawdziwą miłością do sympatycznych chowańców i rozwijała swoje umiejętności wychowawcze, testując różne metody kształtowania osobowości swych podopiecznych. Z myślą właśnie o fanach **Black and White** przygotowano dodatek **Creature Isle**, który wprowadza wiele ciekawych rozwiązań i stwarza zupełnie nowe możliwości zabawy.

Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, że **Creature Isle** nie jest samodzielną grą i wymaga zainstalowanej podstawowej wersji **Black and White**. Po dokonaniu instalacji dodatku i jego uruchomieniu, ukaże się Tobie zupełnie nowy świat. Przenosisz się oto na wyspę, na której od dłuższego czasu nie było żadnego boga, a mieszkańcy wykazują tym samym zrozumiały szacunek dla wszelkich nadprzyrodzonych istot. Co jednak ważniejsze po wyspie biegają sobie dzikie chowańce, które zorganizowały się w Bractwo i nieźle sobie radzą bez pana. To właśnie przyjęcie do owego stowarzyszenia będzie celem dla Twego chowańca. Wcześniej jednak będzie on musiał zmierzyć się z licznymi zadaniami, które ukażą jego prawdziwe umiejętności.

Wśród najistotniejszych zmian wprowadzonych w **Creature Isle**, jest przede wszystkim pojawienie się kilku nowych typów chowańców – chociażby kurczaka, nosorożca, krokodyla, barana czy żółwia. Co więcej teraz nie tylko Ty możesz zajmować się wychowaniem młodego stworzenia. Także Twój dorosły chowaniec może wziąć pod własną opiekę innego osobnika, zostając niejako jego ojcem. Młody chowaniec naśladuje zachowania opiekuna i stara się do niego upodobnić. Jakby tego było mało, Twego chowańca może również trafić strzała Amora. Otóż na wyspie znajdują się chowańce płci żeńskiej i odpowiednio miły stwór może wpaść im w oko – a od tego to już tylko krok do założenia podstawowej komórki społecznej.

Cena: 79 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

WERDYKT **8**

DARKENED SKYE

PRZYGODOWA

Lara Croft od dłuższego już czasu ma coraz poważniejsze konkurentki, które chcą jej odebrać miano najsilniejszej i najbardziej niezależnej kobiety w grach komputerowych. Ostatnią pretendentką do tytułu jest rudowłosa Skye. Ze skromnej pasterki przemienia się ona w sprawną wojowniczkę, która usuwa ze swojej drogi wszelkie stwory próbujące jej przeszkodzić w wykonaniu misji.

Darkened Skye to połączenie gry TPP z przygodową. Poza wyczerpującymi pojedynkami i sporadycznym wykazywaniem się umiejętnościami skoku, skupiasz się głównie na wypełnianiu zadań. Nie są one jednak specjalnie trudne. Zazwyczaj Twoje misje ograniczają się do znalezienia jakiegoś przedmiotu i dostarczenia go pewnej osobie, która wie co z nim zrobić. Częstokroć cenną radą służy też Drakk – chochlik towarzyszący głównej bohaterce w podróży. Cechuje go świetna orientacja w realiach odwiedzanego świata, dobra znajomość sił Zła, a także dość specyficzny humor.

Niezbyt mocną stroną **Darkened Skye** jest niestety walka. Jej przebieg bywa dość schematyczny, głównie ze względu na ograniczenia w sprzęcie służącym do unieszkodliwiania przeciwników. Nie można również przejmować ekwipunku pokonanych stworów. Na szczęście straty te rekompensują w pewnym stopniu zdolności magiczne, które nabywa podczas swej podróży Skye.

Kilka ciepłych słów należy powiedzieć o polskiej wersji językowej. Firma **CD Projekt** już jakiś czas temu wyznaczyła sobie pewien poziom, poniżej którego nie zdarza jej się zazwyczaj schodzić. Natomiast lokalizacja **Darkened Skye** moim zdaniem wybija się ponad ten standard. Udało się przede wszystkim zachować humor słowny, który był dużą zaletą wersji anglojęzycznej. Osoby użyczające głosu głównej bohaterce i Drakkowi dobrze wywiązały się z zadania i dodały nieco życia owym postaciom. Na koniec warto wreszcie wspomnieć, że gra **Darkened Skye** jest sprzedawana w kioskach po całkiem atrakcyjnej cenie 29,99 złotych.

Cena: 29,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

WERDYKT **7**

MIGHT AND MAGIC 9

ROLE-PLAYING

Cykl ***Might nad Magic*** jest jednym z ulubionych miłośników komputerowych gier RPG. Obecnie doczekaliśmy się już dziewiątej części serii i trzeba przyznać, że dorównuje ona poziomem swoim poprzedniczkom, wprowadzając jednocześnie wiele nowych elementów i udogodnień dla użytkownika.

Zaczynasz tradycyjnie od wykreowania postaci tworzących drużynę. Może ich być maksymalnie cztery, tyleż samo jest również ras, spośród których możesz wybierać. Każda z nich ma specyficzne cechy gatunkowe i tak chociażby krasnoludy nie są specjalistami od magii, elfy dobrze posługują się łukiem, ale gorzej ciężkim orężem, natomiast orkowie nie są zbyt szybcy. Dobór cech początkowych daje sporo możliwości, tym bardziej, że w trakcie rozwoju Twoje postacie mogą zmienić klasę – dla przykładu wojownik ma szansę na bycie paladynem, gladiatorem, zwiadowcą lub zabójcą, natomiast mag może awansować na czarownika, kapłana, druida czy licza.

Ciekawym elementem jest możliwość przyłączania się do drużyny różnych NPC-ów, którzy wspierają sobą siłę ofensywną drużyny. Atakują samoczynnie, ale co ważne nie masz możliwości wglądu w ich umiejętności i ekwipunek. Dużą zaletą **Might and Magic 9** jest również jej nieliniowość. Masz pełną swobodę w wykonywaniu zadań, poruszaniu się po świecie i odkrywaniu jego tajemnic. Tu nie ma żadnych rygorów narzuconych przez twórców gry i podpowiedzi, co warto akurat teraz uczynić. Wiele zależy od Twojej kreatywności, umiejętności wsłuchiwania się w głosy mieszkańców krainy, przeszukiwania lokacji oraz zdolności łączenia faktów.

Polska wersja językowa jest wykonana starannie i zapewne przysporzy grze nowych sympatyków, którzy stronili dotychczas od pierwszych części cyklu, ze względu na niewystarczającą znajomość języka angielskiego. W pudełku znajdziesz też wyjątkowy bonus – grę ***Might nad Magic 8*** – wydaną również po polsku.

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

WERDYKT **9**

Opracował: Maciej Jasiński

MIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym – nierzadko bardzo długim – czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

SEA DOGS

STRATEGICZNA

Sea Dogs to chyba jedna z najlepszych gier spośród tych, które ukazały się w tym roku w Polsce. Chociaż tytuł nie jest już najmłodszy – premiera zagraniczna odbyła się w listopadzie 2000 roku – to nie zestarzał się w widoczny sposób przez ten czas. Dziwne jest tylko dlaczego tak długo nikt nie zdecydował się na ściągnięcie do naszego kraju tej produkcji. Tym bardziej cieszy, że doszło w końcu do tego wydarzenia. Ponadto polscy gracze mogą teraz zakupić **Sea Dogs** po bardzo przystępnej cenie – 49,90 złotych. Dodatkowo tytuł ten ukazał się w polskiej wersji językowej – wykonanej w profesjonalny sposób. Dobrze dobrano głosy do postaci, zatrudnione osoby wypowiadają swoje teksty z właściwą tonacją i zaangażowaniem. Pretensje można mieć tylko do nieodpowiedniego w kilku miejscach nagłośnienia podkładów (szczególnie odczuwalne jest to podczas początkowego filmu), a przy niektórych konfiguracjach sprzętu giną też polskie litery w tekstach.

W **Sea Dogs** przedstawiono historię Nicolasa Sharpa – marynarza, który po ucieczce z hiszpańskiego więzienia trafia do angielskiego portu Hihgrock. Stąd na małym stateczku, lecz z wierną załogą wilków morskich – wyrusza na podbój Karaibów. Wcielając się w postać Nicolasa, możesz działać w służbie jednego z trzech państw – Anglii, Francji czy Hiszpanii, lub też zaprzyjaźnić się z piratami i pod czarną banderą łupić wszelkie statki wypływające w morze.

Gra w wielu elementach przypomina legendarnych ***Pirates***! Podobny jest system rozwoju postaci, walki na statkach, a nawet obiekty znajdujące się w portach. W **Sea Dogs** nie brakuje również elementów przygodowych. W odwiedzanych miastach spotkasz wiele interesujących osób, które będą miały dla Ciebie ciekawe informacje lub zadania do wykonania. To co jednak szczególnie zachwyca w **Sea Dogs** to oprawa graficzna. Dzięki niej czujesz się, jakbyś rzeczywiście był jednym z korsarzy i samodzielnie dowodził olbrzymimi okrętami. Jeżeli zatem w dzieciństwie marzyłeś o tym, aby zostać krwawym piratem, koniecznie powinieneś sięgnąć po **Sea Dogs**.

Cena: 49,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 233, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB zgodna z Direct3D

WERDYKT 9

WARLORDS BATTLECRY 2

STRATEGICZNA

Cykl ***Warlords*** zna chyba każdy miłośnik turowych gier strategicznych. Przez wiele lat zmagania w wykreowanym w tej grze świecie fantasy fascynowały miliony ludzi na całym świecie. Jednak dwa lata temu stała się rzecz szokująca nawet w tak dynamicznej branży, jak komputerowa. Firma **SSG** odeszła od systemu turowego, przeobrażając ***Warlords Battlecry*** w strategię czasu rzeczywistego. Efekt końcowy nie był porażający, jednak gra sprzedawała się na tyle dobrze, że doczekaliśmy się kontynuacji zatytułowanej po prostu **Warlords Battlecry 2**.

Jako, że jest to klasyczny RTS, fani gatunku nie powinni mieć najmniejszych problemów z opanowaniem zasad rządzących rozgrywką. Mamy zatem tradycyjny schemat: rozbuduj bazę, wydobywaj surowce, by w końcu wystawić armię i posłać ją na nieprzyjaciela. Wprowadzono jednak w **Warlords Battlecry 2** kilka innowacji, które w pewnym stopniu uatrakcyjniają zabawę. Pierwszą z nich jest postać bohatera, który może gromadzić punkty doświadczenia, uczyć się zaklęć, zbierać magiczne przedmioty, zmieniać profesje oraz zdobywać unikalne umiejętności.

W interesujący sposób rozwiązano również przebieg kampanii. Kolejne zwycięstwa i podboje określonych terenów owocują zdobyciem różnorodnych bonusów, takich jak chociażby zmiana w parametrach jednostki czy budynku. W kampanii można również przenosić na kolejne mapy bohatera oraz kilka najsilniejszych jednostek, którym udało się dotrwać do końca misji.

W pudełku poza płytą CD i instrukcją, znajdziesz też bardzo przydatną kartę pomocy podręcznej. Jest to taki mini poradnik dla gracza, w którym znajdują się cechy poszczególnych ras, zdolności bohaterów i ich profesje, oraz skróty klawiszowe. Całość idealnie mieści się za klawiaturą i umożliwia łatwy dostęp podczas zabawy z **Warlords Battlecry 2**. Uzupełnieniem zawartości pudełka jest wreszcie mapa Etherii.

Cena: 69,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

WERDYKT 7

WARRIOR KINGS

STRATEGICZNA

Przed premierą **Warrior Kings**, niewiele się o tym tytule pisało i mówiło w komputerowym światku. Także w naszym kraju owa produkcja nie była w jakiś specjalny sposób oczekiwana przez graczy i dziennikarzy z pism komputerowych. Już jednak pierwsze testy **Warrior Kings** pozwoliły przekonać się, że jest to zdecydowanie tytuł wart uwagi.

Akcję gry osadzono w świecie przypominającym średniowieczną Europę – poświadcza to chociażby urocza mapka stylizowana na dawną rycinę. W owych realiach pojawia się również magia, a także różnego rodzaju potworne bestie wyglądające jakby zostały żywcem wyjęte z prozy Lovecrafta.

Jednak to nie kreacja świata jest najmocniejszą stroną gry, ale sposób przeprowadzania starć. Przypominają one nieco te z ***Mytha***, są tylko bardziej rozbudowane i można nawet powiedzieć –monumentalne. Odtworzono w grze całe miasta i zamki, które będziesz bronił i zdobywał w trakcie misji. Nie są to jednak jakieś dodatki do murków, tak jak to było w ***Twierdzy***, lecz gigantyczne, rozległe fortyfikacje. Sceny oblężenia, ataku przy pomocy katapult, przywołują na myśl fragmenty najlepszych filmów historycznych. Jednak w **Warrior Kings** jest o tyle lepiej, że to Ty sam możesz prowadzić oddziały do boju.

Konstrukcja kampanii oraz poszczególnych misji jest przemyślana i sensowna. Czasami do swej dyspozycji będziesz miał tylko wojsko, zazwyczaj jednak musisz także zadbać o zaplecze ekonomiczne. Element ten został przygotowany tak jak w klasycznych grach RTS. Zebrane na polu zboże czy ścięte drzewa, stają się elementami składowymi, które są niezbędne do rekrutacji nowych jednostek oraz konstrukcji potrzebnych w Twojej osadzie obiektów.

W pudełku z **Warrior Kings**, poza samą grą i instrukcją, znajdziesz także całkiem miły prezent od dystrybutora. Owym gadżetem jest stalowy kubek z logo gry, idealny chociażby do staropolskiego pitnego miodu czy po prostu zimnej porannej kawy.

Cena: 99,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 400, 128 MB RAM, akcelerator 3D

WERDYKT 8

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

NEVERENDING FANTASY

Niedawno ogłoszono, że w 2003 roku możemy się spodziewać premiery jedenastej części Final Fantasy. Tym razem to gra MMORPG przeznaczona wyłącznie do rozgrywek sieciowych. Akcja gry będzie się dziać na planecie Vana'Diel, gdzie magia i miecz tworzą z technologią nierozerwalną całość. Wszystko to pięknie brzmi, ale nas zastanawia, na której części tego mocno już zgranego tytułu Japończycy wreszcie zatrzymają się. Może na 13? Oby, oczywiście o ile tylko twórcy wierzą w nasze rodzime zabobony.

NABÓR DO TESTÓW BETA

Niedawno ogłoszono nabór do testów beta gry pod tytułem Atriarch – hybrydy gatunkowej, łączącej w sobie cechy role-playing, strategii i gry cywilizacyjnej. W przypadku tej gry, określenie „massively multiplayer" nabiera szczególnego znaczenia, ponieważ w świecie gry znajdować się mogą równocześnie tysiące istot, a powierzchnia Atriarchi wynosi ponoć przeszło milion kilometrów kwadratowych. Ciężko w to uwierzyć, lecz jest to informacja zaczerpnięta prosto ze strony głównej gry (http://www.atriarch.com). Jeśli chodzi o formularz zgłoszeniowy do betatestów, to jest on dostępny na stronie: http://www.atbeta.com/appform.html.

CZEŚĆ!

W Arenie Online nadchodzą poważne zmiany. Jak już niektórzy z Was, szczególnie bywalcy FŚGK, zdążyli się dowiedzieć, sYs/yavor zrezygnował z prowadzenia tego działu (co oczywiście nie oznacza końca jego współpracy z ŚGK, ani tym bardziej z tym działem!) a scheda po nim przypadła mnie w udziale. Wychodząc naprzeciw Waszym prośbom i sugestiom, postanowiliśmy dokonać w tym dziale kilku modyfikacji. Po pierwsze, postaramy się otworzyć na inne gatunki gier sieciowych, miast trzymać się kurczowo FPS-ów; widać to już w tym miesiącu, gdzie wyraźnie swą bytność zaznaczyły gry MMORPG. Z innych innowacji godnych podkreślenia, postanowiliśmy wprowadzić dział o nazwie „Strefa zrzutu", gdzie prezentować będziemy mody wszelakiej maści oraz ciekawe gry freeware. Wreszcie, aby nadać temu działowi większe poczucie odrębności, ustawiliśmy dlań nową czcionkę i odrobinę zmieniliśmy pozostałe elementy szaty graficznej. Mam nadzieję, że te zmiany zostaną przez Was przyjęte pozytywnie, a wszelkie sugestie oraz słowa (konstruktywnej) krytyki kierujcie pod adres: bartes@sgk.com.pl. Jeśli zatem masz jakiś ciekawy pomysł dotyczący zawartości i klimatu AO, to śmiało ślij maila pod wskazany adres – każda propozycja zostanie wzięta pod uwagę.

baRTeS

ROZGRYWKI W STARCRAFTA

W Polsce powstała nowa liga rozgrywek sieciowych, w której pojedynkują się miłośnicy **Starcrafta**. Liga ta to Starcraft Lair League, która ma już za sobą próbne galopy w postaci sezonu „beta". Podczas dwóch tygodni sieciowych potyczek (między 8 a 22 czerwca), odbyło się w jej ramach ponad 1500 bitew, podczas których najchętniej wybierano mapę Lair_Lost Temple (ogółem piętnaście lokacji do wyboru), natomiast spośród ras najchętniej decydowano się na Zerga, a najrzadziej na Terranina. Jeśli chodzi o sposób przyznawania punktów, to na starcie Ligi każdy gracz otrzymuje 1000 pkt i określoną rangę. Po zakończeniu danego pojedynku, ilość punktów dodatnich za zwycięstwo i ujemnych za porażkę zależy od różnicy w randze między graczami. A oto lista pięciu najlepszych graczy minionego „sezonu":

1. eX-Macia
2. eR18-Draco
3. eR37-Hid
4. iS-KuntaH
5. RrA`M@ki

W tej chwili (tj. 3 lipca) jeszcze nie wiadomo, kiedy i na jakich zasadach odbędzie się druga edycja SLL. Fanom **Starcrafta** radzimy jednak uważnie przyglądać się tej Lidze, tym bardziej, że wiążemy z nią pewne ambitne plany.

CZŁOWIEK ZERO

Citizen Zero to gra MMOAAG – jest to kolejny dziwaczny skrót, tym razem odnoszący się do gry Action-Adventure rozgrywanej w sieci. Tytuł ten tworzony jest przez firmę **MicroForte** i niedługo powinien wejść w fazę testów beta – niestety, będą to testy wewnętrzne. Tak czy inaczej, będziemy się tej grze uważnie przyglądać (być może uda nam się zdobyć wywiad na przyszły miesiąc), jednakże chwilowo musisz się zadowolić podstawowymi informacjami dotyczącymi **CZ**. Akcja rozgrywać się będzie w przyszłości, na byłej kolonii karnej Neo-Eden i dwóch sąsiadujących z nią planetach. Po Wielkim Buncie (Great Riot) mieszkańcy – przedstawiciele trzech ras – próbują zbudować nowy ład, a Ty, jako człowiek, biomechaniczny Cybrid lub też obcy

Beziel, przyłączysz się do procesu budowy owego specyficznego Nowego Wspaniałego Świata. Na początek tej przygody przyjdzie Ci jednak jeszcze długo poczekać, bowiem gra ukaże się dopiero w 5-6 miesięcy po skończeniu testów beta.

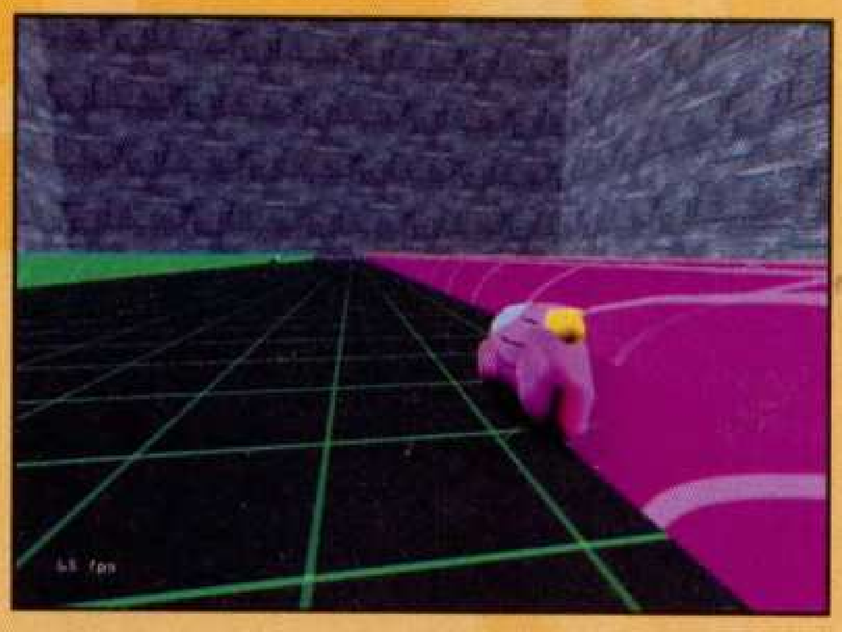
MOC BĘDZIE Z NAMI

Nowy as w bogatym rękawie **LucasArts**, czyli gra MMORPG **Star Wars Galaxies**, to pierwszy tytuł tego gatunku oparty na jednym z najsłynniejszych cyklów srebrnego ekranu. Produkt ten właśnie wchodzi w etap testów beta (rozpoczęły się one 15 lipca bieżącego roku) i mamy, ze swej strony, wielką ochotę w tym miłym procederze uczestniczyć. Jeśli nasze plany się powiodą, to już niebawem przedstawimy na łamach Areny Online obszerny materiał o tej grze, która ma dużą szansę stać się prawdziwym przebojem sieciowym. Niecierpliwym fanom polecam tymczasem oficjalną, bogatą w szczegóły, stronę tej gry: http://starwarsgalaxies.station.sony.com/.

MÓJ TRON MUREM PODZIELONY
ARMAGETRON 3D

Do ściągnięcia pod adresem:
http://prdownloads.sourceforge.net/armagetron/armagetron_install_0.1.4.9.exe
Wielkość: niecały 1 MB

Jeśli mile wspominasz film SF pod tytułem „Tron" (wyprodukowany w roku 1982) i chcesz nieco skrócić czas oczekiwania na bardzo dobrze zapowiadającą się grę *Tron 2.0*, to być może dobrym pomysłem okaże się ściągnięcie freeware'owej gierki **Armagetron**. Jest to nieduży programik, w którym po zamkniętym torze poruszają się motory pozostawiające za sobą pamiątkę w postaci kolorowego muru. Łącząc w sobie elementy zręcznościowe z taktycznymi, gra zmusza Cię do takiego manewrowania pojazdem, aby uniknąć rozbicia się o mur postawiony przez rywali a jednocześnie zmusić ich do wpadnięcia w zastawione przez Ciebie, betonowe



„sieci". Program oferuje kilka trybów zabawy, w tym pojedynek sieciowy z maksymalnie 17 rywalami oraz sporo opcji dotyczących konfiguracji grafiki (rozdzielczość nawet do 1600x1200 pikseli!) i rozgrywki. Moc wrażeń gwarantowana!

W SKRÓCIE

KRÓL NA WYGNANIU?

MMORTS o tytule Sovereign zaginął bez wieści. Kompania Verant (część SOE) odpowiedzialna za jego produkcję milczy jak zaklęta, trudno znaleźć jakiekolwiek nowe informacje dotyczące rozwoju prac nad tą grą. A miało być tak pięknie: grafika 3D i do 500 graczy przebywających równocześnie w świecie gry. Czy zatem władca umarł, nim się narodził?

HALF-LIFE ŻYJE!

Ledwo zdążyliśmy przygotować krótki zestaw oryginalnych modów do Half-Life (patrz: następna strona), a tu nowy nam wyrósł jak spod ziemi. Tym razem to poważne przedsięwzięcie na miarę DoD. Produkt ten tytułuje się Firearms, a jego twórcą jest grupa... Firearms Team. W modzie tym pojedynkują się dwie ekipy: „czerwonych" i „niebieskich". Sposób walki przypomina opcję „last team standing", tyle, że tutaj każda z ekip posiada możliwość uzupełniania stanu posiłkami (giniesz = pojawiasz się jako żołnierz uzupełnień) aż do wyczerpania limitu. W grze nie brakuje widoku krwi, miejscami w ilościach godnych SoF. Do zalet tego modu można zaliczyć niezłe animacje broni, natomiast z minusów należy wymienić wygląd terenu. Firearms ściągniesz ze strony http://www.firearmsmod.com, a zajmuje on około 105 MB na HDD.

OSADNICTWO W CAMELOT

Pod koniec bieżącego roku światło dzienne ujrzy pierwszy pakiet rozszerzający do gry Dark Age of Camelot, o podtytule Shrouded Isles. Najważniejszym elementem oferty będzie możliwość czterostopniowego rozwoju własnych budowli; każda z gildii będzie posiadać budynki o charakterystycznym wyglądzie, elementy domów będzie można rozbudowywać i upiększać. Pojawią się też oczywiście nowe lokacje, klasy postaci oraz rasy.

MODY DO HALF-LIFE

Więcej informacji na temat przedstawionych tu modów oraz miejsca, skąd je można ściągnąć, znajdziesz pod adresem http://www.planethalflife.com.

Polowanie na wampiry

W **Vampire Slayer** masz możliwość wcielenia się w postać pogromcy wampirów, ale i następców Draculi. W pierwszym przypadku jest to Father D, wyposażony w zwykłego shotguna, „dwururkę", krzyż i kołek osikowy. W **Vampire Slayer** samo ustrzelenie wampira i powalenie go na ziemię na niewiele się zda, trzeba go jeszcze wysłać do krainy umarłych przebijając jego serce kołkiem osikowym, natomiast krzyż czyni Cię odpornym na ataki ze strony Wampirów. Drugą postacią jest Molly, wyposażona w kuszę na kołki osikowe, microUZI, Colta i kołek osikowy. Wampiry mają z kolei 3 klasy: Louisa, Edgara i Ninę. Posiadają one tylko jedną broń – pazury – zabijające jednym cięciem oraz specjalną zdolność, odpowiednio: „widzenie w ciemnościach", „niewidzialność" i „odporność na światło Słońca". Spijanie krwi z ofiar powoduje, że wampiry odzyskują zdrowie. Mimo różnic między obiema drużynami, rozgrywka jest jednak bardzo zrównoważona. Dodatkowo, jeżeli nie posiadasz dobrego łącza, to możesz wykorzystać wbudowane boty. Jednakże dzięki dobremu kodowi sieciowemu ***HL*** gra możliwa jest nawet na modemie 56kbit. ❐

Wojna na śnieżki

Snow War to komputerowa wersja wojny na śnieżki na bazie ***HL***. Jest to mod o bardzo niskich wymaganiach sprzętowych, będący w stanie ruszyć nawet na takim komputerze, który z ledwością „uciągnie" podstawową wersję ***HalfLife'a***. To ważna informacja, bowiem wbrew obiegowej opinii, mody mogą silnie wpływać na potrzebną moc obliczeniową komputera. **SW** jest bardzo prosty w obsłudze, zatem jeśli znudziło Ci się uganianie się za terrorystami, to **SW** powinien sprawić Ci sporo frajdy! Szczególnie, że zabawa toczy się w ślicznych sceneriach – dołączono mapy przedstawiające piękne góry w ładne, słoneczne dni. ❐

Rycerze i awanturnicy

Jak sama nazwa wskazuje, w **Pirates, Vikings and Knights** pojedynkują się trzy rasy: piratów, Wikingów i rycerzy, każda posiadająca 3 klasy, a ponadto cechy charakterystyczne oraz uzbrojenie. Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonych czasach Średniowiecza. Zadania to głównie rabunek skarbów, walka na zamkach itd. W grze dostępnych jest około dwudziestu typów broni, od łuków, po kusze, miecze, muszkiety, a nawet... papugę. **PV&K** oferuje rozległe mapy (warto dobrać się w większe zespoły, aby uniknąć bezcelowego błądzenia po mapie) i nieźle wyglądające modele postaci. Przy takiej ofercie można przymknąć oko na fakt, że biorąc pod uwagę realia historyczne te trzy „rasy" nigdy by się nie spotkały. ❐

opracowali: baRTeS i LLothar

„Mimesis nie jest grą z gatunku fantasy lecz science-fiction"

Z Piotrem Krzywonosiukiem, menadzerem ds. PR i Marketingu w Tannhauser Studio rozmawiają baRTeS oraz Psychooo

baRTeS: Przedstaw swoją firmę i opowiedz, czy macie już jakieś doświadczenie w produkcji gier?

PK: Studio Tannhauser Gate utworzone zostało w 1998 roku jako firma zajmująca się szeroko pojętą profesjonalną grafiką komputerową, pod koniec 1999 roku zajęliśmy się tworzeniem gier komputerowych. Pierwszym naszym tytułem jest gra pod tytułem *Mimesis Online*, której produkcja trwała ponad dwa lata – przez ten czas był to nasz główny projekt. Premiera gry miała miejsce 16 stycznia 2002 roku.

W ciągu ponad czterech lat działalności zespół studia stale rozwijał się, w tej chwili TG zatrudnia ponad trzydziestu grafików, programistów, projektantów, webmasterów, specjalistów do spraw oprawy muzycznej i dźwiękowej, game masterów, tłumaczy, native-speakerów oraz specjalistów ds. marketingu i PR.

baRTeS: Co ciekawego gra *Mimesis Online* wnosi do gatunku, jakie są jej najmocniejsze punkty?

PK: W odróżnieniu do większości istniejących MMOPRGs, *Mimesis* nie jest grą z gatunku fantasy lecz science-fiction. Naszym celem było stworzenie gry oryginalnej, różniącej się od licznych gier z gatunku „magii i miecza" i mogę śmiało powiedzieć, że ten cel został w pełni zrealizowany. Rozgrywka toczy się w postapokaliptycznym świecie, około roku 5700. *Mimesis Online* to świat bardzo mroczny, pełen tajemnic i bardzo niebezpieczny, dlatego gracze chętnie łączą się w drużyny. Warto również wspomnieć, że świat gry nie jest podzielony na strefy (tzw. zony) – zamiast tego mamy jedną globalną sesję rozgrywki, teren o powierzchni ponad 100 km², gdzie podczas eksploracji nie występują, tak uciążliwe dla graczy, przeładowywania między poszczególnymi strefami.

Nowatorskie rozwiązania zostały zastosowane przy budowie modułu komunikacyjnego gry, czyli aplikacji klient-serwer. Dzięki zaawansowanej opty-

MIMESIS ONLINE

Polska konkurencja dla Anarchy Online

Wśród natłoku gier produkowanych za granicą, każda polska produkcja jest przez graczy mile widziana. Witamy ją z otwartymi rękami, choć z reguły, niestety, rok po premierze nikt już o niej nie pamięta. W dziale gier MMORPG – internetowych gier fabularnych dla wielu graczy – nie pojawił się dotąd żaden rodzimy akcent, nie licząc tekstowej ***Arkadii***, ***Cygnusa*** i paru innych. Tym milej przyjrzałem się bliżej **Mimesis Online** – grze stworzonej od podstaw przez **Tannhauser Gate** z Wrocławia. Istnieje szansa, że zrobi ona sporą karierę wśród graczy.

Mimesis Online to świeża produkcja, która właśnie wychodzi z obszaru długich testów beta. W grze tej, od samego początku szokuje przede wszystkim jej niesamowity wygląd – grafika klimatem swym doskonale potrafi wkomponować się w fabułę. Niewielka populacja ludzi, silnych na tyle by przetrwać Wieki Upadku, razem z cywilizacją Hirudonów (tajemniczych psioników) dzielnie stawia czoła drapieżnemu światu **Mimesis**. Eksploracja nieznanych obszarów to odkrywanie wielu tajemnic, przez niektórych uczestników wyprawy zabieranych do grobu. Mroczne przestrzenie, milczące monolity oraz chaos drzemiący w budowlach (nasuwających skojarzenia ze światem Xeen z ***Half-Life***) budzi w graczu niczym niewytłumaczony niepokój. Całości akcji towarzyszą idealnie dobrane motywy muzyczne, pogłębiające mroczny nastrój gry.

Jeśli chodzi o Twoich potencjalnych przeciwników, to potwory napotkane w grze wyglądają oryginalnie, a ich zachowanie w niczym nie przypomina schematyczności znanej z tak wielu gier. Wrogie stwory są bardzo inteligentne, potrafią podstępnie zaatakować, wybierając przy tym najsłabszych członków drużyny. Modele postaci, choć na pierwszy rzut oka surowo odwzorowane, po nabyciu ubioru, broni i innego ekwipunku przemawiają na korzyść nowatorskiego silnika napędzającego grafikę. Jednakże owe pierwsze wrażenia to nic w porównaniu z interfejsem i możliwością współpracy między graczami. Szybkie wydawanie poleceń przez łatwe do zapamiętania ikony, czy też wygodne okno dialogowe to rozwiązania, które na pewno przypadną graczom do gustu i nieraz uratują ich przed śmiercią. Engine zaprojektowany w całości przez **Studio TG** jest elastyczny i wydaje się pozbawiony większych błędów, które zdarzają się w innych produkcjach. Na tle innych gier a zwłaszcza wszechobecnej ***Anarchy Online***, **Mimesis** wypada bardzo dobrze: jej siła tkwi w nowatorstwie, niespotykanych dotąd rozwiązaniach i, co najważniejsze, w kodzie gry, umożliwiającym płynną rozgrywkę właścicielom modemów 56kbit oraz posiadaczom połączeń 128kbit. **MO** to oczywiście nadal bardzo świeży i wymagający dalszej obróbki projekt. Wychodząc w przyszłość, nie obawiam się braku nowych rozwiązań, dodatkowych krain oraz sprzętu, jedyną niewiadomą jest tutaj odzew i wsparcie ze strony klientów. Dlatego warto spróbować swych sił w wersji demonstracyjnej, dostępnej na stronie http://www.mimesisonline.com. Być może tak jak ja, staniecie w obliczu dylematu: **Mimesis Online** czy ***Anarchy Online***? ❐

NA CO WARTO CZEKAĆ

- pierwsza polska gra MMORPG z prawdziwego zdarzenia
- wygodny interfejs
- możliwość płynnej gry nawet przy użyciu modemu

BETA TEST

opracował: Psychooo

malizacji przyjętych rozwiązań, udało nam się zminimalizować ilość informacji przesyłanych z serwera gry do komputera użytkownika i na odwrót, przez co na jednym serwerze gry może przebywać do 4 000 użytkowników jednocześnie.

Psychooo: Jak wygląda kwestia ceny gry i opłaty abonamentowej

PK:Gra jest dostępna bez żadnej opłaty i można ją pobrać z sieci (lista mirrorów znajduje się na stronie gry). Taka polityka wynika z naszego przekonania, że klient gry w przypadku MMORPG jest jedynie narzędziem, aplikacją umożliwiającą graczom łączenie się z serwerem gry, gdzie tak naprawdę odbywa się rozgrywka. Za możliwość uczestnictwa w rozgrywce pobierana jest opłata: cena 30 dniowego abonamentu to nieco mniej niż 40 złotych.

Psychooo: Gra ma działać na modemach 56kbit. Czy ten plan udało się zrealizować?

PK: Nawet posiadacze modemów 33.6kbit mogą bez żadnych problemów grać w *Mimesis*! Ten znakomity wynik udało się osiągnąć dzięki maksymalnej optymalizacji budowy aplikacji klient-serwer.

baRTeS: Czym różni się produkcja gry z gatunku MMORPG od produkcji „zwykłych" gier? Jakie były najważniejsze problemy z którymi zetknęliście się podczas produkcji?

PK: Prace nad grą z gatunku MMORPG trwają z reguły dłużej i charakteryzują się większą złożonością w porównaniu do prac nad grą singleplayer. Po pierwsze, zasadniczym problemem jest zbudowanie modułu komunikacyjnego, który umożliwia rozgrywkę na serwerze. Pojawiają się tutaj liczne problemy związane z optymalizacją budowy tego modułu, jak również kwestie zabezpieczenia kont użytkowników, ochrony przed nieuczciwymi graczami (cheating) oraz hackowaniem postaci. Wszystkie operacje i obliczenia związane z rozgrywką dokonywane są na serwerze gry (zamiast na komputerze użytkownika), co pozwala uniknąć tychże problemów. Stąd też konieczność perfekcyjnego zabezpieczenia serwera.

Drugą ważną kwestią są betatesty, przeprowadzane w celu poprawy działania oraz zbalansowania elementów gry – są one newralgicznym momentem produkcji. Testy *MO* trwały 5 miesięcy i w szczytowym momencie testów otwartych uczestniczyło w nich 16 000 osób. Było to z jednej strony bardzo pomocne (wtedy przeprowadzone zostały testy obciążeniowe serwera, zbalansowaliśmy bronie i system RPG), a z drugiej niezwykle wymagające. Przy takiej liczbie graczy pojawia się wiele problemów związanych z ich odpowiednim wsparciem.

baRTeS: Czy realizujecie jakieś inne projekty?

PK: Wciąż pracujemy nad *Mimesis Online*. Dziś, kiedy udzielam odpowiedzi na te pytania, dostępny jest kolejny update: tym razem jedna z ras została wzbogacona o moce psioniczne. Jeśli chodzi o nowe projekty to uchylając rąbka tajemnicy mogę powiedzieć, że niedawno rozpoczęliśmy prace nad dwoma nowymi grami: jedna z nich to kolejny produkt z gatunku MMORPG, znacznie jednak różniący się od *Mimesis*. Drugi projekt to gra z gatunku action-adventure RPG (singleplayer). Na chwilę obecną nie mogę zdradzić więcej szczegółów ale już wkrótce będzie można je znaleźć na stronie internetowej firmy – www.thgate.com. ❐

JAK PRZETRWAĆ W CHAOSIE
CZYLI O ANARCHY ONLINE PRAWIE WSZYSTKO

Witaj nowy podróżniku na Rubi-Ka! Nie wiem, czy przybyłeś, aby w całości poświęcić się pracy dla korporacji Omni-Tek, stwórzycieli tej planety. Być może jesteś zwolennikiem anarchii mającej swoje źródło w Tir, stolicy wyzwolonych klanów. Turyści, badacze, naukowcy, metafizycy, biurokraci – wszyscy są tutaj mile widziani. Moim zadaniem jest przedstawić ci zasady rządzące krainą, która odtąd będzie Twoim domem. Nim jednak zapoznasz się z regułami rządzącymi tą krainą, nim przedstawię Ci współmieszkańców i ich charakterystyczny język, warto byś dowiedział się kilku istotnych rzeczy dotyczących twórców i społeczności sieciowej **Anarchy Online (AO)**.

Pełno nas

Producentem **AO** jest norweska firma **FunCom**. Jest to kompania mało znana, choć jej dziełem jest słynna przygodówka ***The Longest Journey***. Natomiast właściciele konsol być może pamiętają tę firmę dzięki ***Championship Motocross 2001*** oraz ***Speed Freaks***. **Anarchy Online** to pierwszy europejski projekt zakrojony na tak szeroką skalę od czasów ***Ultimy Online***. W praktyce oznacza to 14 serwerów obsługujących oddzielne lokacje i miasta, podzielonych na 3 regiony: Rubi-Ka 1 i 2 oraz Rubi-Ka.de (dla graczy niemieckojęzycznych). Z przecieków wiadomo, że na angielskich serwerach jest około 40000 - 50000 graczy, a na niemieckim przybywa ich mniej więcej 300 dziennie. Jest to ogromna ilość zważywszy na fakt, że każda postać może być w dowolnym momencie dostępna, bezpośrednio lub na czacie.

Władza w rękach ludu

Gra jest ustawicznie przebudowywana, dużo wysiłku poświęcono współpracy graczy z ekipami: zarówno tą odpowiedzialną za usuwanie błędów w enginie jak i dodającą świeże pomysły. Każdy ma wpływ na konstrukcję nowych opcji, manuali, ciekawych lokacji, przeciwników, tajnych questów. Pomocy graczom udziela nie tylko ekipa GM'ów (GAME MASTERS), ale również doświadczeni gracze zebrani wokół organizacji ARK (Advisors of Rubi-Ka). ARK to wolontariusze, poświęcający swój czas na pomoc wszelkim zagubionym podróżnikom, szczególnie tym początkującym. Dodatkowo prawie każda z ponad sześciuset zarejestrowanych gildii ma swoje własne forum i listę dyskusyjną, gdzie można zdobyć ciekawe informacje. Dodatkowo – dla całkiem szalonych i bogatych – na stronie www.ebay.com można kupić prawie wszystko, co dotyczy **AO** (przelicznik: milion kredytów = Dwa dolary). Wkrótce ukaże się pierwszy oficjalny dodatek do **AO** zatytułowany Shadowlands, a w nim kilkadziesiąt nowych lokacji, głównie niezbadanych podziemi, poza tym

PRZYDATNE ADRESY WWW

http://www.timezulu.com.au/NanoNanny/
Programik przydatny do prostej alokacji cyberwszczepów, poważna pomoc dla każdego, kto niespecjalnie przepada za użyciem kartki i kalkulatora.

http://www.anarchy-offline.co.uk
Informacje dla nowych gildii, sporo ciekawych dodatków i wiadomości.

http://www.ao-basher.com
Mnóstwo szczegółowych informacji, koniecznie odwiedź tę stronę, jeśli szukasz dodatkowych map, ciekawych miejsc, masz problem z czekającym na Ciebie zadaniem lub chcesz znaleźć nową gildię.

http://ao-sit.com
Gildia przeznaczona tylko dla odważnych graczy, jedna z największych w sieci. W ofercie między innymi kilka przydatnych programów, na przykład nawigator dla misji.

http://www.anarchy-online.com
Strona główna gry, na której znajdują się aktualne patche (najnowszy z nich to: 14.2.2), a także baza danych wszystkich graczy.

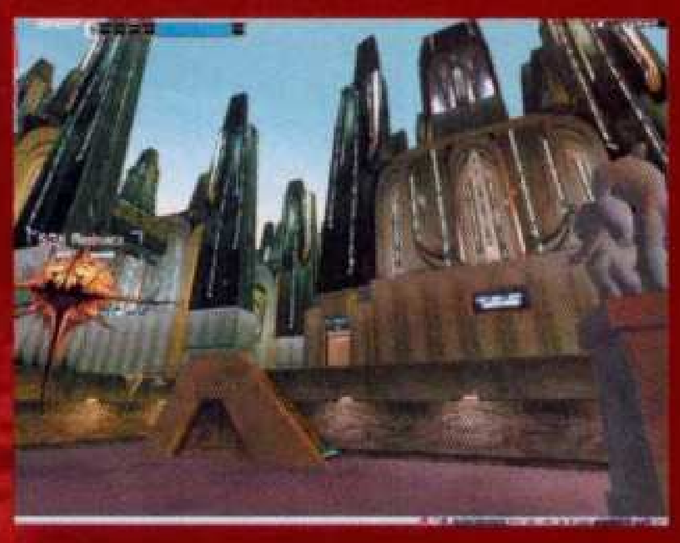
OPŁATY ABONAMENTOWE

Opłaty pobierane są tylko po podaniu numeru karty kredytowej (właściciel konta jest sprawdzany!). Typ karty: Visa, MasterCard, American Express, JCB

Wersja box (dystrybucja CD Projekt) – 99zł. W środku znajduje się m.in. przydatna mapka Rubi-Ka, w ofercie miesiąc grania za darmo
Wersja online – 19.95 $ (ok. 80 PLN) - razem z opłatą miesiąc grania za darmo
Miesiąc subskrypcji – 12.95 $ (ok. 50 PLN)
Trzy miesiące subskrypcji – 33.95 $ (ok. 135 PLN)
Sześć miesięcy subskrypcji – 59.95 $ (ok. 240 PLN)

UWAGA: konto nie opłacone nie znika w ciągu trzech miesięcy od końca ostatniego okresu wpłaty.

opracował: Psychooo



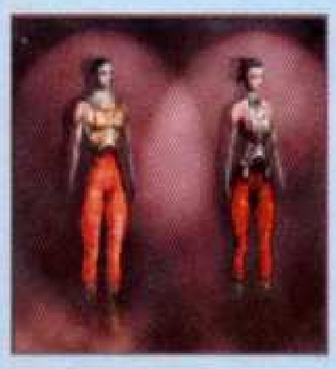
nowe przedmioty, ciekawy sprzęt, dodatkowe cyberwszczepy, nowi przeciwnicy (np. potwory o wzroście stu metrów), a także biowszczepy, które nie powodują ujemnych strat wytrzymałości i są bardziej efektywne.

Na kłopoty – GM

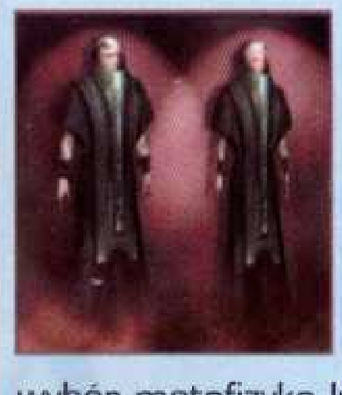
Tymczasem wróćmy do podstaw **Anarchy Online**. Poza informacjami umieszczonymi w sąsiadujących ramkach, powinieneś pamiętać o kilku sprawach. Przede wszystkim, nie zaniedbuj komunikacji z innymi graczami: jedno z menu, otwierane po prawej stronie, będzie zawierało kilka kanałów, przede wszystkim „newbie channel" – bardzo pomocny, gdyż jest tam zawsze ktoś, kto odpowie na Twoje pytania – w razie kłopotów nie wahaj się pytać innych graczy, jednakże staraj się nie być natrętem ani żebrakiem. Ponadto pamiętaj, że im bardziej czerwony pasek energii napotkanej postaci, tym jest ona silniejsza, a więc szybko zauważysz, do kogo możesz się zwrócić o pomoc, a przed kim należy uciekać. Jeśli napotkasz poważne problemy, skorzystaj z petycji: komenda /petition <krótki_opis_problemu> uruchamia opcję przywołania Game Mastera (GM), czyli anonimowego pomocnika. Czasem trzeba na niego trochę poczekać – Mistrzowie Gry to naprawdę zajęci ludzie. Gdy nadejdzie Twoja kolej, GM pojawi się przy Tobie i raczej nie ma takich pytań, których nie mógłbyś mu zadać, pamiętając oczywiście o dobrym zachowaniu. Na zakończenie pamiętaj o przyswojeniu słownika, częstym sprawdzaniu otoczenia (Shift + lewy przycisk), szybkości swoich nóg, a także o tym, aby nie wchodzić na teren miasta, zanim nie uzyskasz paru poziomów doświadczenia. Powodzenia, podróżniku! ❐

POPULACJA DZIELONA NA CZWORO

SOLITUS – rasa najbliższa współczesnym ludziom. Zalet szukać należy w szybkim rozwoju statystyk, kosztuje to najmniej punktów doświadczenia. Wady to stosunkowo małe możliwości rozwojowe atrybutów z gałęzi mentalnej i bojowej, przez co Solitus nie jest wygodny dla początkującego gracza – jedynie doświadczone postaci mają szansę w walce na nanoprogramy.



OPIFEX – przedstawiciele tej rasy to najlepsi złodzieje, szpiedzy, szarlatani, a jednocześnie cyrkowcy, sportowcy, łucznicy, posłańcy i zwiadowcy. Rasa ta idealnie sprawdza się w roli szpiega dzięki najszybszemu rozwojowi zręczności, bardzo przydatnej przy ukrywaniu się, ucieczce i unikach (a także stosunkowo opłacalnej w kwestii zdolności bojowych). Opifex stanowi znakomitą podstawę dla podróżnika, agenta, odrobinę mniej na biurokratę, z całą pewnością nie nadaje się do roli wojskowych i metafizyków. UWAGA: jako handlarze, Opifex mają dostęp do rzadkich kontyngentów z unikalnym sprzętem, a więc wydają się idealni, jeśli chcesz rozwinąć swój biznes w **AO**.



NANO – to przedstawiciele rasy całkowicie zmienionej przez nowoczesną genetykę. Obecnie stanowią dużą część populacji Rubi-Ka, ich fizyczne atrybuty są początkowo najniższe, a ich rozwój kosztuje bardzo dużo, czyniąc go praktycznie nieopłacalnym. Zdolności mentalne są natomiast tak wysokie i tanie, że wybór metafizyka lub nanotechnologa (nie zapominając o medyku) jest w przypadku tej rasy wręcz konieczny.

ATROX – to rasa spełniająca wymogi potrzebne do stworzenia idealnego pracownika fizycznego zdolnego do działań w każdych warunkach. W przypadku tej rasy warto rozwijać atrybuty walki wręcz, biegu, skoku, uników oraz parowania – wtedy nie znajdziesz lepszych wojowników. Najwartościowsza profesja to specjalista od sztuk walki, Atrox to podstawa pierwszej linii uderzenia w każdej grupie graczy.

SŁOWNICZEK SLANGU RUBI-KA

buff – oznacza czasowe zwiększenie danej cechy poprzez odpowiedni nanoprogram. Oto przykład: aktualnie masz 100 pkt. siły, aby nosić pancerz XP5 potrzebujesz 110 siły, w danym momencie nie możesz jej zwiększyć poprzez rozwój postaci, musisz zatem znaleźć kogoś, kto potrafi nanoprogramem „zbuffować" siłę do 110.
tips – częstokroć za swe działania gracze żądają napiwków, zwyczajowo płaci się za większe „buffy", a ile to już zależy to od kieszeni postaci. Co istotne, początkujący gracze nie muszą płacić.
Wom-Pah („wompa") – system teleportów do szybkiej komunikacji między miastami, nazwany w ten sposób z powodu specyficznego dźwięku towarzyszącego procesowi wysyłania podróżników.
Yalm (skrót od „Yalmaha") – bardzo drogi i ekskluzywny pojazd do szybkiego poruszania się po planecie, kosztuje kilka milionów kredytów (ostatnio około ośmiu).
ding – potoczne określenie nowego poziomu postaci.
tank – w prośbie o przyłączenie się do drużyny, określa zwykle postać dobrze opancerzoną, wyposażoną w dobrą broń, posiadającą wysokie parametry. Zwykle to ona prowadzi atak, wybiera cele i wydaje rozkazy.

GRAND THEFT AUTO 3

Piotr Bilski

Najnowsza część niezwykłej symulacji jazdy samochodem oraz gangsterskiego życia oferuje dość szeroki wachlarz wrażeń, zajęcia zatem nie zabraknie żadnemu przestępcy samochodowemu. Pomimo iż ośrodki miejskie przedstawione w programie dają pozornie nieograniczone możliwości, główną osią fabuły jest zestaw misji, które należy wykonać, aby się wzbogacić i przy okazji zakończyć porachunki z mafijnym półświatkiem. Niniejszy suplement stanowi pomoc podczas wykonywania kolejnych zadań, kilka słów poświęcę również sprawom ogólnym oraz pracy taksówkarza.

Misja po misji

Oto wszystkie zadania układające się w linię fabularną. Przedstawiłem je w takiej kolejności, w jakiej je przechodziłem, choć nie jest to obowiązujący porządek, można bowiem pewne misje wykonywać wcześniej lub później. Oznacza to, że niektóre operacje da się wykonać również przy użyciu środków teoretycznie niedostępnych w danej chwili (co czasami zaznaczam przy opisie konkretnych zadań).

PORTLAND

Zadania dla Luigiego

1. Luigi's Girls

Twoje pierwsze zadanie jest wyjątkowo proste, a polega na przewiezieniu jednej z podopiecznych Luigiego do jego kwatery. Do wypełnienia misji wystarczy dowolny pojazd, którym należy podjechać pod szpital, gdzie znajduje się Misty (oznaczona na radarze). Zatrzymaj się w pobliżu, a ona wsiądzie do pojazdu. Następnie wysadź ją w oznaczonym miejscu, by zakończyć pierwsze zadanie z sukcesem.

2. Don't Spank Ma Bitch Up

To zadanie jest nieco bardziej skomplikowane, niż pierwsze. Musisz unieszkodliwić konkurencję Luigiego, człowieka, który najwyraźniej mu przeszkadza. W tym celu należy zdobyć samochód i dojechać do miejsca oznaczonego na mapie. Wcześniej przed własną kryjówką powinieneś zaopatrzyć się w kij bejsbolowy, choć nie jest to niezbędne do ukończenia misji. Po dotarciu na miejsce akcji zlokalizuj ofiarę, oznaczoną niebieską strzałką. Możesz teraz zrobić jedną z kilku rzeczy: pobić go kijem (wystarczą dwa lub trzy uderzenia), zlikwidować przy pomocy broni palnej, lub po prostu rozjechać. Następnie należy wsiąść do jego samochodu i pojechać do lakiernika. W tym momencie zadanie kończy się sukcesem.

3. Drive Misty For Me

Druga misja transportowa, która wymaga od Ciebie jedynie podstawowej znajomości topografii miasta. Znajdź Misty, która znajduje się w budynku z dość dużym parkingiem i użyj klaksonu, aby dać jej znak, iż powinna wyjść na zewnątrz. Kiedy wsiądzie do pojazdu, zawieź ją w ustalone miejsce. To wszystko!

4. Pump Action Pimp

Pierwsze dość poważne zadanie. Musisz zlikwidować dwóch przedstawicieli wrogiego gangu. W tym celu powinieneś zdobyć pistolet na tyłach wskazanego sklepu z bronią (pamiętaj, aby nie stawiać samochodu przed wystawą, bo po powrocie z zaplecza już go nie znajdziesz!). Nie jest on niezbędny do wykonania zadania, jednak na pewno może się przydać. Następnie zdobądź samochód osobowy (taki powinien być najlepszy) i zlokalizuj pojazd oznaczony punktem na radarze. Istnieją dwie możliwości zlikwidowania przeciwników. Trudniejsza wymaga uderzenia w nich samochodem i zatrzymania się. Wysiądź z wozu i przygotuj broń, a gdy wrogowie również opuszczą swój pojazd, zastrzel ich. Jest to o tyle problematyczne, że posiadają oni lepszą broń od Ciebie, zatem nie obędzie się bez konieczności wykonywania uników. W nagrodę będziesz mógł zabrać pokonanym broń, a jest to obrzyn i pistolet maszynowy. Druga metoda należy do prostszych, bowiem zakłada staranowanie samochodu przeciwników, a gdy ci wysiądą i zaczną Cię gonić – przejechanie ich. Tak, czy inaczej, oprócz gotówki za wykonanie misji otrzymujesz także broń.

5. The Fuzz Ball

Dla odmiany coś zabawniejszego. Policjanci urządzili sobie zabawę i potrzebują panienek do towarzystwa. Twoim zadaniem jest dostarczenie ich w wyznaczonym przedziale czasowym pod hotel. Sztuka polega na dobrym rozplanowaniu sobie trasy tak, aby zdążyć dostarczyć przynajmniej cztery osoby w wyznaczone miejsce. Ponieważ masz dość czasu, możesz spokojnie pokusić się o dowiezienie większej liczby obiektów. Jedyna trudność polega tu na tym, że do samochodu zmieszczą się tylko trzy osoby, po zapełnieniu pojazdu musisz zatem jechać pod hotel. Ponieważ wszystkie kobiety są zaznaczone na radarze, powinieneś w pierwszej kolejności zabrać te znajdujące się dalej, dopiero potem kierując swoją uwagę ku pasażerkom stojącym bliżej hotelu.

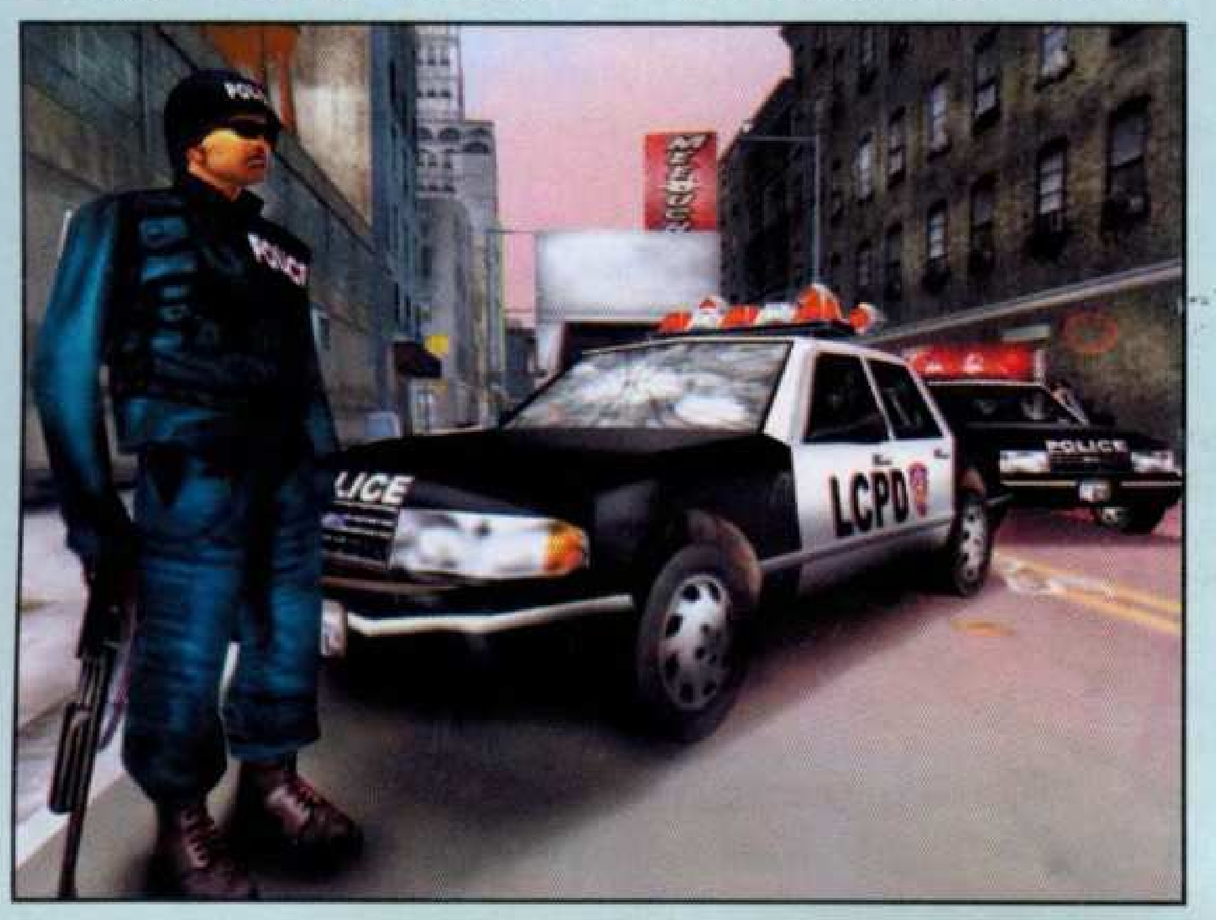
Zadania dla Joeya

6. Mike Lips Last Lunch

Kolejna misja ograniczona czasowo. W celu podłożenia bomby musisz udać się na parking, na którym stoi samochód Twojego celu. Pomimo iż masz tylko sześć minut na wykonanie zadania, jest to wyjątkowo duża ilość, dzięki czemu bez trudu porwiesz pojazd, udasz się z nim do odpowiedniego zakładu i wrócisz na miejsce na długo przed upływem wyznaczonego czasu. Jedyny kłopot polega tylko na tym, aby samochód dotarł na miejsce w nienaruszonym stanie. Nie wolno Ci zatem go uszkodzić, zderzając się z innymi użytkownikami drogi lub nieruchomymi obiektami. W przeciwnym wypadku będziesz musiał najpierw pojechać do warsztatu i naprawić rzeczone auto, dopiero potem zaś zainstalować w nim bombę. Kiedy tego dokonasz, odejdź na pewną odległość, by zobaczyć efektowną eksplozję.

7. Farewell Chucky Lee Chong

To zadanie wymaga pewnej dozy inteligencji. Twój cel znajduje się w chińskiej dzielnicy, dobrze strzeżony przez członków Triady. Problem polega na tym, że do miejsca jego pobytu nie dotrzesz samochodem, musisz się zdać na własne nogi. Kiedy spróbujesz go zaatakować,



jego ochroniarze ruszą w Twoim kierunku, praktycznie uniemożliwiając zabicie eskortowanej osoby. Co więcej, Lee Chong będzie próbował uciec z miejsca akcji jednym z dwóch przygotowanych samochodów. Jeśli go nie dogonisz na czas, przegrasz. Istnieje kilka możliwości zakończenia tej misji. Pierwsza to uzbrojenie się w dobry sprzęt do zabijania, błyskawiczne wykończenie ochroniarzy (preferowana broń maszynowa lub shotgun), wreszcie dogonienie ofiary i zabicie jej. Tak, czy inaczej, dobrze jest najpierw zatroszczyć się o pojazdy, którymi Twój cel planuje uciec. Zgromadzenie ich w jednym miejscu, daleko od obecnej lokacji Lee Chonga ułatwi Ci znacząco robotę. Dzięki temu spokojnie zdążysz wykończyć ochroniarzy i wykończyć cel zanim ten zdąży uciec. Kolejna możliwość to zabranie samochodów do zakładu, gdzie podkłada się bomby (jego lokalizację poznałeś podczas ostatniej misji), zwrócenie ich na miejsce, skąd zostały zabrane i sprowokowanie ofiary do ucieczki. Kiedy wsiądzie do pojazdu, eksploduje. W sektorze przebywania Lee Chonga znajdziesz również jeden z ukrytych pakunków!

8. Van Heist

Kolejne dosyć trudne zadanie, tym razem wymaga jawnego starcia z policją. Twoim celem jest furgonetka z pieniędzmi, eskortowana przez radiowozy. Powinieneś zmusić obsługę ochranianego samochodu do zatrzymania się i oddalenia z miejsca akcji. Problem leży nie tyle w samym pojeździe, co samochodach go eskortujących. Aby móc w miarę bezboleśnie zakończyć tą misję, powinieneś zaopatrzyć się w duży i ciężki samochód, najlepiej 18-kołową ciężarówkę, którą można spotkać w dokach Portland. Jest ona dostatecznie duża, aby wytrzymać atak policjantów. Skup się na furgonetce, którą powinieneś taranować do czasu, aż się zatrzyma, a obsługa ucieknie. Wsiądź do niej i odstaw do żądanej lokacji, a zadanie będzie zakończone. Uważaj, aby nie zniszczyć samochodu, który jest twoim celem, bo przegrasz!

9. Cipriani's Chauffeur

Nieopatrznie zostaniesz wciągnięty w porachunki pomiędzy gangami. Twoim zadaniem jest przewiezienie zaprzyjaźnionej osoby do wyznaczonej lokacji. Kiedy zabierzesz Cipriniego do samochodu, poprosi Cię o zawiezienie do miejsca oznaczonego na mapie. Będziesz miał czekać na niego na zewnątrz. Okaże się, że w budynku znajdują się członkowie Triady i będziesz musiał szybko uciekać. Pomimo iż będą Cię ścigać, sprawne lawirowanie po miejskich ulicach zapewni Ci szybkie uwolnienie się od kłopotów. Jeśli masz ochotę i dość odwagi, możesz również podjąć walkę z wrogim gangiem. Zabicie przeciwników zapewni Ci dodatkowe pieniądze. Ponadto za utrzymanie samochodu w dobrym stanie otrzymasz jeszcze więcej gotówki.

10. Dead Skunk in Da Trunk

Musisz ukraść samochód należący do braci Fiorellich. Kiedy dostaniesz się na parking, zauważysz, iż oprócz rzeczonej furgonetki znajdują się tu również dwa sedany twoich przeciwników. Jeśli spróbujesz porwać pojazd, będą Cię oni ścigać. Ponieważ ta druga opcja nie należy do najprzyjemniejszych, dobrze jest pozbyć się Fiorellich najpierw, przy pomocy dowolnie wybranego samochodu. Możesz ich zarówno staranować, jak i zastrzelić, byle tylko zapewnić sobie bezpieczną drogę do samochodu. Potem możesz zabrać go tam, gdzie Twój zleceniodawca sobie tego zażyczył.

11. The Getaway

Tym razem weźmiesz udział w napadzie na bank. Najpierw musisz zabrać rabusiów z ich kryjówki, potem czekać przed budynkiem, aż zakończą swoją pracę. Tuż potem czeka Cię mały wyścig z policją. Ponieważ będziesz miał duży współczynnik wyjęcia spod prawa (prawdopodobnie ze trzy gwiazdki), możesz spodziewać się nowych radiowozów goniących Cię po mieście. Istnieje kilka sposobów na wymknięcie się stróżom prawa. Jednym z nich jest wyposażenie się w duży, potężny samochód i taranowanie przeciwników. Inna metoda to zatrzymanie się w momencie, gdy jesteś ścigany i rozegranie strzelaniny pomiędzy przestępcami i policjantami. Wreszcie trzeci sposób to wymknięcie się pościgowi co jest jednak trudne i wymaga dobrej znajomości miasta.

Zadania dla Toniego

12. Taking Out The Laundry

Pora na ostateczną rozprawę z Triadą i jej Pralnią. Musisz zniszczyć wszystkie furgonetki należące do Chińczyków, co nie należy do zadań trudnych. Przede wszystkim, można każdy cel zatrzymać zajeżdżając mu drogę, a następnie pozbyć się kierowcy. Kiedy przejmiesz kontrolę nad samochodem, jedź do zakładu, gdzie podkłada się bomby. Inna metoda to po prostu likwidowanie samochodów poprzez taranowanie ich aż do chwili wybuchu. Każda metoda mająca na celu wyeliminowanie furgonetek jest dobra, nie powinno być zatem z nimi dużego kłopotu, zwłaszcza gdy posiadasz ciężką broń.

13. The Pickup

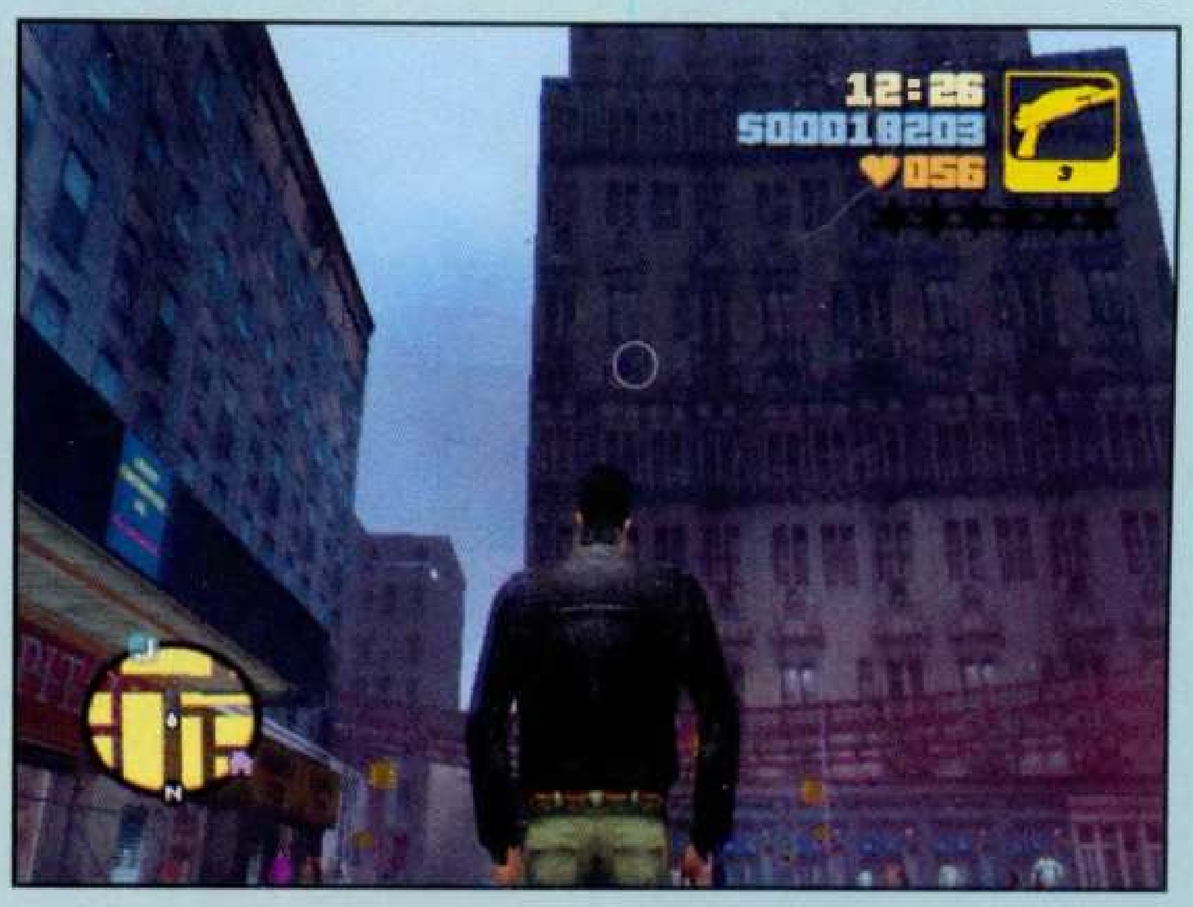
Ciąg dalszy zabawy z Triadą. Tym razem musisz odebrać pieniądze, które Chińczycy zgodzili się zapłacić. Okolica jest dość niebezpieczna, tym bardziej, że musisz wysiąść z samochodu. Kiedy podniesiesz walizkę, we wszystkich trzech ulicach dochodzących do tego miejsca pojawią się wrogowie. Warto być dobrze wyposażonym w broń, musisz bowiem przebić się do swego pojazdu. Kiedy uda Ci się tego dokonać, wystarczy uciekać i taranować wszystkich przeciwników, swoje wysiłki skupiając jednak na furgonetce z rybami. Dobrze jest zaopatrzyć się w duży i ciężki samochód, który idealnie nadaje się do walki na drodze.

14. Salvatore Called A Meeting

Kolejne zadanie dla odważnego szofera. Twój obecny pracodawca zwołuje naradę i musisz przewieźć kilku oficjeli do miejsca spotkania. Rzecz w tym, że Triada ponownie spróbuje pokrzyżować wam szyki. Najpierw pojedź po Joeya, potem po Luigiego. Do tego momentu nie powinieneś mieć większych problemów. Zanim dotrzesz do Tony'ego, ustaw limuzynę w dobrej pozycji do ucieczki, najlepiej tak, aby była skierowana na doki. W momencie zabrania ostatniego mafioza pojawią się Chińczycy w furgonetkach, dążący do zepchnięcia i staranowania Twojego samochodu. Goniące Cię pojazdy nie stanowią największego problemu, gorzej, że drogę do posiadłości Salvatore'a blokują inne samochody. Aby ich uniknąć, Nie jedź od razu do rezydencji, lecz tuż za stacją kolejową skręć w prawo i podjedź do domu od drugiej strony. Jeżeli jesteś ścigany przez furgonetkę, nie daj się trafić. Pojazdy przeciwnika są na tyle ciężkie, że nie dasz rady ich zepchnąć, staraj się im raczej uciekać. Gdy dostaniesz się do garażu, misja jest zakończona.

15. Triads and Tribulations

Ciąg dalszy wojny z Triadą. Otrzymujesz zadanie zlikwidowania trzech szefów przeciwnika. Tym razem do pomocy otrzymasz dwóch żołnierzy, dzięki czemu możesz sobie nieco ułatwić pracę. Pierwszy cel znajduje się na rynku, tam, gdzie przebywał Lee Chong. Jest on dość łatwy do zabicia, tym bardziej, że masz goryli do pomocy. Drugi przeciwnik stoi na ulicy blisko metra. Można go zatem bez trudu rozjechać. Trzeci cel znajduje się w budynku fabryki ryb, gdzie musisz się wcześniej dostać. Aby sforsować bramę wjazdową, zdobądź furgonetkę rybną i podjedź po prostu do wejścia, po chwili będziesz mógł bez trudu wjechać do środka. Kiedy znajdziesz się wewnątrz, skieruj się małą alejką na tyły fabryki i zlokalizuj szefa mafii. Rozpraw się z nim oraz jego



ochroniarzami, najlepiej przy użyciu broni automatycznej. To wszystko!

16. Blow Fish

Twoim celem jest wysadzenie fabryki Triady w powietrze. Ponieważ jednak masz bardzo mało czasu, nie jest to zadanie zbyt proste. Będziesz musiał jechać szybko i bezkolizyjnie, w przeciwnym wypadku samochód-pułapka wybuchnie! Najpierw pojedź do zakładu, gdzie montuje się bomby. Następnie skieruj się do fabryki, unikając zderzeń z innymi samochodami. Kiedy dotrzesz na miejsce, po prostu wjedź przez główną bramę, uzbrój bombę i uciekaj. Efektem Twojej pracy będzie potężna eksplozja.

Zadania dla Salvatore

17. Chaperone

Ponownie zostałeś szoferem kobiety członka mafii. Nie jest to misja trudna, wymaga bowiem jedynie cierpliwości i refleksu na samym końcu zadania. Maria zażyczy sobie transportu w dwa miejsca. Pierwsze znajduje się w pobliżu metra, drugie natomiast w pobliżu doków. W tym drugim przypadku powinieneś ustawić samochód tak, aby znajdował się możliwie blisko wejścia do budynku, za chwilę bowiem pojawią się policjanci. Kiedy Maria znajdzie się w samochodzie, uciekaj jak najszybciej, staraj się również dotrzeć do domu jak najkrótszą drogą.

18. Cutting the Grass

Twoja organizacja prawdopodobnie jest inwigilowana przez zdrajcę-informatora, kto zaś ma to odkryć, jeśli nie Ty? Na początek udaj się do baru, który prowadzi podejrzany. Ustaw samochód za budynkiem, na wzgórzu. Kiedy Curly zamówi taksówkę i wsiądzie do środka, rozpocznij śledzenie go. Pamiętaj, aby nie jechać ani za blisko, ani za daleko pojazdu, w przeciwnym wypadku zgubisz go lub ujawnisz się. Curly jedzie do doków, tam również powinieneś się udać. Kiedy dotrzecie na miejsce, Curly zacznie uciekać, Ty zaś będziesz musiał go dogonić. Aby tego dokonać, jedź w miejsce, gdzie zatrzymała się taksówka, następnie skręć dwukrotnie w prawo. Kiedy zlokalizujesz cel, zauważysz, iż jest on uzbrojony w shotgun, zatem najbezpieczniej jest go rozjechać. Należy to zrobić szybko i sprawnie, zanim Twój pojazd wybuchnie!

19. Bomb Da Base

Dla odmiany stosunkowo trudna misja, wymagająca niemałych przygotowań oraz ... gotówki. Twoim zadaniem jest zniszczenie fabryki nieprzyjaciela, co nie będzie łatwe, zwłaszcza, że jest bardzo dobrze strzeżona. Na początek musisz jednak posiadać sto tysięcy dolarów na odpowiedni sprzęt, który kupisz w zakładzie, gdzie montuje się bomby. Następnie dla pewności radzę zapisać stan gry, nie da się raczej ukończyć tego zadania za pierwszym razem. Kiedy dostaniesz się w pobliże magazynu, przed którym stoi łódź, zlokalizuj schody i dostań się przy ich pomocy na dach budynku. Następnie dobrze jest rozpracować trasy, jakimi poruszają się strażnicy na łodzi, do tego niezbędny jest jednak karabin snajperski. Kiedy będziesz już znał ich położenie, zaatakuj. Jako pierwszych warto wziąć strażników z dolnej platformy, potem zaś wysadzić w powietrze czerwone beczki, na górnej platformie, dzięki czemu pozbędziesz się kilku dodatkowych wrogów. Teraz należy oczyszczać systematycznie całą lokację, strzelając bardzo precyzyjnie. Kiedy uda Ci się wyłączyć z gry wszystkich, misja jest zakończona sukcesem.

20. Last Requests

Ostatnia misja dla Salvatore nie będzie dla Ciebie zbyt miła. Twój szef postanowił się Ciebie pozbyć. Samochód, który masz poprowadzić, jest bombą-pułapką. Gdy dotrzesz na miejsce, czekaj na sygnał z pagera. Kiedy go otrzymasz, powinieneś jak najszybciej dotrzeć do doków, gdzie czeka na Ciebie Maria oraz łódź.

STAUNTON ISLAND

Zadania dla Asuki

21. Sayonara Salvatore

Pierwsza misja dla Yakuzy wymaga od Ciebie posiadania karabinu snajperskiego, w przeciwnym wypadku może być dość ciężko. Jeśli dysponujesz tą bronią, udaj się po prostu przed bar Luigiego (tam, gdzie dostawałeś pierwsze zadania) i ustaw się na wzgórzu tak, aby widzieć wejście na zaplecze (czyli to miejsce, którym sam swego czasu wchodziłeś do baru). Po pewnym czasie pojawi się limuzyna, z której wysiądzie Salvatore. Wystarczy go zastrzelić, aby mieć kłopot z głowy. Jeśli nie posiadasz karabinu, możesz potrzebować dużej ilości ciężkiego sprzętu, co jednak niekoniecznie musi Ci dać przewagę.

22. Under Surveillance

Ruszamy na łowy. Jeśli dysponujesz karabinem snajperskim, Twoja praca może okazać się dużo łatwiejsza, należy bowiem zlikwidować wielu przeciwników, którzy jednak poruszają się w grupach. Na początek warto oczyścić park, gdzie wałęsa się kilku żołnierzy mafii. Pozabijaj ich szybko i bez wahania. W następnej kolejności są dwie furgonetki, obie należy zlikwidować przy pomocy karabinu, wyrzutni rakietowej lub granatów (te ostatnie nie działają najlepiej). Na końcu wystarczy zlikwidować przeciwników stojących przed kasynem. Na końcu udaj się na dach budynku, gdzie czeka na Ciebie helikopter.

23. Paparazzi Purge

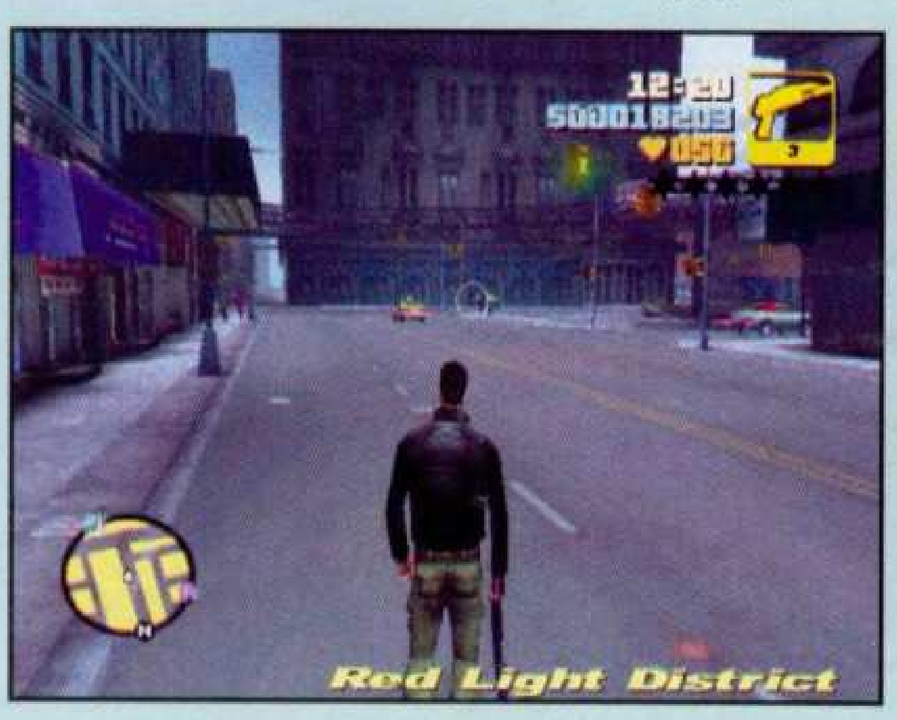
Jeśli znudziła Ci się jazda samochodem, pora na zmianę środka transportu. Przy pomocy łodzi musisz zlikwidować wścibskiego dziennikarza, który stara się ujawnić pewne niewygodne dla organizacji fakty. Istnieją dwie główne metody przejścia tej misji. Jeśli dysponujesz wyrzutnią rakietową, wystarczy wsiąść do łodzi, którą zostawił Ci Asuka i ruszyć w pościg za celem. Jeden celny strzał załatwia sprawę. Jeśli jednak nie dysponujesz takim uzbrojeniem, idź do drugich doków, gdzie znajdziesz łódź policyjną. Z nią zadanie okazuje się łatwiejsze, wciąż jednak musisz wykazać się refleksem i celnością. Kieruj pojazdem tak, aby ofiarę mieć zawsze przed swoim dziobem, dopiero wtedy strzały będą odnosić skutek. Dodatkowo musisz wykończyć przeciwnika szybko, jeśli bowiem łodzie wykonają pełne okrążenie dookoła wyspy, przegrasz!

24. Payday for Ray

Ta misja jest bardzo krótka, wymaga jednak niesamowitych umiejętności jeśli chodzi o zawód kierowcy oraz szybkiego pojazdu. Wszystko, co musisz zrobić, to błyskawicznie przemieszczać się pomiędzy budkami telefonicznymi. Przydaje się znajomość topografii miasta, warto więc przedtem trochę pojeździć po ulicach i wiedzieć, którędy można w miarę szybko dojechać do celu. Jeśli zmieścisz się w limicie czasowym, wygrałeś.

25. Two Faced Tanner

Twoim celem jest policjant, który przeniknął do organizacji i musi zostać zlikwidowany. Oznacza to kolejny szaleńczy pościg, w dodatku przy użyciu konkretnego typu pojazdu. Dobrze jest zatem posiadać furgonetkę Enforcer, którą można zdobyć na parkingu policyjnym znajdującym się przy kasynie. Posiadając ten pojazd, jedź do miejsca zaznaczonego na mapie, gdzie rozpocznie się pogoń za zdrajcą. Jest to o tyle trudne, że w momencie rozpoczęcia taranowania ofiary, samo-



chody policyjne zaczną się Tobą interesować. Należy je ignorować i skupić się na uciekinierze, którego najwygodniej jest zepchnąć do wody. Jeśli boisz się policji, po prostu śledź swoją ofiarę, a gdy będzie blisko wody, jednym zdecydowanym atakiem zepchnij samochód z trasy.

Zadania dla Kenjego

26. Kanbu Bustout

Wyciąganie kolegów z więzienia nie należy do prostych zadań, jednak na polecenie szefa właśnie tego musisz dokonać. Przede wszystkim, zdobądź policyjny samochód, np. z parkingu przed komisariatem. Następnie jedź zainstalować w nim bombę. Kiedy już tego dokonasz, wróć na posterunek policji, ustaw się w zaznaczonym miejscu (w pobliżu cel) i uzbrój ładunek. Zaraz po wybuchu powinieneś zaopatrzyć się w kolejny samochód (może być furgonetka, taka jak w poprzedniej misji), podjechać nim po więźnia i zgubić policyjny pościg. To ostanie może być trudne, jednak jeśli będziesz kluczył i wykorzystywał inne pojazdy jako przeszkody, po kilkunastu sekundach pozostanie Ci tylko dostarczenie więźnia do ustalonego miejsca.

27. Grand Theft Auto

Nareszcie prawdziwe zadanie dla złodzieja samochodów! Do zdobycia są trzy pojazdy, co nie powinno stanowić wielkiego problemu. Na początek zabierz się za furgonetkę stojącą w garażu blisko kasyna. Wszystkie pojazdy trzeba dostarczyć na wyznaczony parking wielopoziomowy, aby zatem oszczędzić sobie nieco czasu, przygotuj wcześniej przy wyjeździe z lakierni dwa wozy, którymi będziesz mógł jechać na kolejne łowy. Co prawda wszystkie samochody powinny dotrzeć w nienaruszonym stanie, jednak gdybyś miął wypadek, nic się wielkiego nie stanie – lakiernik usuwa takie usterki bardzo szybko.

28. Deal Steal

Musisz przeszkodzić w negocjacjach pomiędzy mafiami jamajską i kolumbijską. W tym celu należy najpierw ukraść odpowiedni samochód (łatwo tego dokonać w pobliżu parkingu wielopoziomowego z ostatniej misji), jedź po przedstawiciela Yakuzy, którego zadaniem jest przerwanie negocjacji, odbywających się zresztą na szpitalnym parkingu. Kiedy dotrzecie na miejsce, wysiądzie on, by przedstawić stanowisko japończyków, zostanie jednak zabity. W tym momencie musisz wkroczyć do akcji, rozjeżdżając wszystkich nieprzyjaciół i likwidując ich samochody. Kiedy uda Ci się to osiągnąć, wracaj z walizką do kasyna, aby zakończyć misję.

29. Shima

Dla odmiany coś łatwiejszego, musisz bowiem zebrać trzy walizki z pieniędzmi, które znajdują się w trzech różnych punktach miasta. Zbieraj je w kolejności od najbliższej do najdalej znajdującej się od miejsca startu. Pierwsza stoi po prostu przed budynkiem, wystarczy więc ją zabrać i pojechać dalej. Drugiej pilnuje członek gangu Diablo, którego należy wcześniej wyeliminować (poprzez rozjechanie lub zastrzelenie – ponieważ jest sam, nie będziesz miał z nim większych problemów). Z kolei trzecia walizka została skradziona, nie znajdziesz jej zatem w umówionym miejscu. Znajdziesz ją w Portland, strzeżoną przez kilku przedstawicieli Diablo. Należy ich przejechać lub zastrzelić – karabin snajperski lub pistolet maszynowy byłyby mile widziane. Gdy zdobędziesz wszystkie pieniądze, wracaj do bazy.

30. Smack Down

Na koniec pracy dla Kenjego dosyć prosta i dynamiczna misja. Należy zabić przynajmniej ośmiu przeciwników w ustalonym czasie. Nie będziesz miał żadnych problemów z ich zlokalizowaniem, stanowią również łatwe cele zarówno dla Twojego samochodu, jak i karabinu. Wydaje się jednak, iż znacznie szybciej będzie ich rozjeżdżać systematycznie niemalże w biegu i nie zatrzymując się, pędzić dalej.

Zadania dla Raya

31. Silence the Sneak

Nowy pracodawca to nowy rodzaj zadań. Musisz pozbyć się pewnego osobnika nazwiskiem McAffrey, który okazał się ostatnio bardzo krnąbrny. Aby skutecznie uniemożliwić mu ucieczkę, powinieneś zaopatrzyć się w duży i ciężki samochód, ponownie 18-kołowiec jest bardzo przydatny. W następnej kolejności jedź na miejsce akcji i zablokuj jedyny wyjazd z kompleksu, znajdujący się tuż przy niewielkiej platformie prowadzącej na ulicę. Następ-

Dziewięć spraw, o których każdy kierowca pamiętać powinien

1. Każdy kierowca od czasu do czasu traci cenne siły życiowe, które należy jak najszybciej podreperować, na wypadek strzelaniny lub innego rodzaju niebezpiecznej sytuacji. Leczenia można dokonać przy pomocy małych serduszek, dostępnych w niektórych miejscach, np. przed szpitalem lub w ukrytych lokacjach. Oprócz tego możesz również skorzystać z usług karetki pogotowia, do której należy wsiąść, aby odzyskać 20 punktów wytrzymałości.

2. Spokojni obywatele miasta, którzy są świadkami Twoich działań dość często tracą życie. Nie należy się tym zbytnio przejmować, w końcu walcząc z czasem i licznymi przeciwnikami trudno uniknąć ofiar. Warto za to przeszukiwać zwłoki w celu zdobycia pewnej sumy pieniędzy. Nie jest to nigdy duża gotówka, nie należy nią jednak gardzić, zwłaszcza gdy nie należysz do milionerów.

3. Zdobycie samochodu odbywa się w wyniku wyrzucenia poprzedniego właściciela zza kierownicy i znalezienie się na jego miejscu. Należy jedynie pamiętać, aby możliwie szybko odjechać z miejsca napaści, w przeciwnym wypadku wyrzucony obywatel może naśladować Twoją akcję i ponownie znajdziesz się na ulicy!

4. Trzymanie się wyznaczonych granic jezdni nie jest zalecane, gdy musisz szybko znaleźć się w konkretnym miejscu, w dodatku ogranicza Cię limit czasowy. Wówczas warto po prostu dokonać zwrotu o 180 stopni na środku ulicy. Aby bez większych problemów kontynuować jazdę, pamiętaj, aby najpierw odbić nieco w prawo, dopiero potem wykonać manewr. Jeśli nie przesadziłeś z prędkością, zakręcisz płynnie i bez kłopotów. Oczywiście wcześniej należy upewnić się, że w pobliżu nie ma żadnych samochodów, o które można by się rozbić.

5. Każdemu kierowcy powinno zależeć na bezkolizyjnym poruszaniu się po mieście. Niestety, nie zawsze jest to możliwe, zwłaszcza gdy się gdzieś spieszysz. Największe niebezpieczeństwo powstaje w momencie zmieniania kierunku ruchu, czyli skręcania. Aby uniknąć zagrożeń z tym związanych, nigdy nie wchodź w zakręt przy pełnej prędkości, zawsze zwolnij, dopiero przed wyprostowaniem kół możesz przyspieszyć. Nie należy również podczas skręcania hamować, możesz bowiem wpaść w poślizg. Jest to również istotne podczas pościgów!

6. Miasto, po którym poruszasz się pieszo lub samochodem wyposażone jest obficie w światła sygnalizacji ulicznej. Oznacza to dla uczciwego kierowcy konieczność ciągłego zatrzymywania się i czekania, aż będzie można przejechać. Okazuje się jednak, że równie dobrze można nie przejmować się takimi formalnościami i jeździć według własnego uznania. Policja w ogóle nie zwraca uwagi na Twój sposób prowadzenia samochodu, o ile tylko nie powodujesz wypadku lub nie jesteś poszukiwany.

7. Podczas przechodzenia przez jezdnię musisz zachować szczególną ostrożność, aby nie zostać przejechanym przez inny samochód. Co prawda wszystkie pojazdy kierowane przez mieszkańców poruszają się zgodnie z zasadami ruchu drogowego, co oznacza, że zatrzymują się na światłach, jednak zawsze trzeba być świadomym grożącego Ci niebezpieczeństwa. Zderzenie z samochodem może spowodować poważny uszczerbek na zdrowiu lub śmierć.

8. Szczególną uwagę warto zwrócić na ukryte pakiety dodatkowego życia i pieniędzy, które znaleźć można tylko w ukrytych miejscach. Mają one to do siebie, że nie można ich znaleźć na mapie, trzeba zatem przeszukiwać miasto na piechotę. Jest to czynność uciążliwa, jednak czasami bardzo opłacalna.

9. Korzystaj z misji taksówkarskich, kiedy tylko masz okazję! Jest to bardzo dobry sposób na zarobienie pieniędzy, nabycie praktyki, tak koniecznej podczas prowadzenia pojazdu oraz zapoznanie się z topografią miasta. Panują tu dwie zasady: „nie należy zwracać uwagi ani na przepisy ruchu drogowego, ani na życie przechodniów" oraz „czas ma znaczenie decydujące". Warto poświęcić nawet cały dzień na tego rodzaju rozgrywkę, bowiem jeśli uda Ci się przewieźć na czas pewną liczbę pasażerów, zostaniesz dodatkowo wynagrodzony pieniężnie.

nie pozostanie Ci tylko podejście w ustalone miejsce i wrzucenie granatu, aby wywabić ofiarę z budynku. Samochód, którym wyjedzie, nie będzie mógł jednak przedostać się przez blokadę, a to umożliwi Ci wysadzenie go w powietrze, przy użyciu dowolnej broni.

32. Arms Shortage

Ta misja nie ma wiele wspólnego z samochodami, jest bowiem regularną bitwą pomiędzy Tobą i atakującymi Kolumbijczykami. Przede wszystkim jednak musisz zaopatrzyć się w sklepie w dobrą broń, taką jak AK-47, czy wyrzutnia rakietowa. Kiedy będziesz już odpowiednio wyposażony, jedź do swojego klienta i przygotuj się do obrony. Nieprzyjaciele nadchodzą z dwóch różnych kierunków, nie wyłączając kontenerów, zatem staraj się utrzymywać ich wszystkich z daleka od siebie. Samochody niszcz przy pomocy wyrzutni rakietowej (o ile takową posiadasz), jeśli dysponujesz granatami, możesz również ich użyć.

33. Evidence Dash

Następne dość proste zadanie nie wymaga od Ciebie żadnych umiejętności, dobrze jest za to posiadać solidny samochód. Twoim celem jest furgonetka przewożąca dowody przeciwko pewnemu osobnikowi. Nie może dojechać na miejsce, musisz zatem taranować ją i za każdym razem, gdy fragment dowodu wypadnie na jezdnię, zebrać go. Nie wymaga to na szczęście wysiadania z pojazdu, a jedynie zatrzymywania się. Kiedy uda Ci się zebrać wszystkie elementy układanki, zniszcz samochód np. przy pomocy granatów lub wyrzutni rakietowej.

34. Gone Fishing

Druga misja rozgrywająca się na wodzie. Na początek musisz zdobyć policyjną motorówkę, dzięki której będziesz mógł ścigać ofiarę. Kiedy tylko rozpoczniesz atak, czeka Cię zabawa w stylu podobnym do poprzedniej, tym razem jednak uciekinier będzie rzucał ładunki wybuchowe za siebie. Tych ostatnich należy oczywiście unikać. Jeśli dysponujesz wyrzutnią rakietową, Twoje łowy będą krótkie i łatwe, w przeciwnym wypadku będziesz się musiał wykazać refleksem i celnością. Jeśli łódź ofiary jest mocno zniszczona, Twój przeciwnik wyskoczy na plażę i będzie starał się uciekać w głąb lądu. Wystarczy wówczas go zastrzelić, by móc z czystym sumieniem przejść do następnego zadania.

35. Plaster Blaster

Wygląda na to, że ostatnie zabójstwo nie powiodło się i świadek wciąż pozostaje przy życiu. Tym razem musisz wykończyć go na dobre. Zadanie polega na taranowaniu furgonetki przewożącej świadka na salę rozpraw. Należy ją solidnie poobijać, aby ofiara wypadła ze środka. Nawet wtedy nie masz jednak łatwego zadania, bo cel jest opancerzony i nie dasz rady go zastrzelić. Co więcej, czasami da się go rozjechać samochodem, czasem zaś są z tym problemy. Generalnie należy starać się go przejechać, gdyby jednak nie dawało to rezultatów, staraj się zabić go przy pomocy sprzętu eksplodującego (granaty, wyrzutnia itp.). Po kilku jatkach ofiara powinna już być martwa. To wszystko!

Zadania dla Donalda

36. Liberator

Przyjaciel Donalda został schwytany przez kolumbijską mafię i oczekuje ratunku z Twojej strony. Wymaga to od Ciebie samochodu należącego do tej właśnie mafii, a następnie udania się do bazy przeciwnika. Ponownie karabin snajperski może okazać się bardzo przydatny. Zanim bowiem wejdziesz do budynku, dobrze jest oczyścić go z zewnątrz ze strażników. Gdyby się jednak okazało, że nie dysponujesz tego rodzaju sprzętem, możesz spróbować ich po prostu przejechać. Jest to zadanie nieco bardziej niebezpieczne, jednak równie skuteczne. Pamiętaj jedynie, aby robić to szybko, w przeciwnym wypadku Twój pojazd wybuchnie. Po oczyszczeniu budynku z żołnierzy przeciwnika pozostaje Ci tylko przeszukać garaże. W jednym z nich znajduje się przyjaciel Donalda strzeżony przez Kolumbijczyka, w pozostałych znajdziesz tylko przeciwników. Tych ostatnich powinieneś jak najszybciej pozabijać przy pomocy shotguna lub granatów, natomiast w przypadku garażu zawierającego przyjaciela musisz być nieco bardziej subtelny. Kiedy uda Ci się uwolnić tego osobnika, możesz wracac do domu.

37. Waka Gashira Wipeout

Zabójstwo jednego z szefów japońskiej mafii wymaga od Ciebie niemałych umiejętności w prowadzeniu samochodu. Przede wszystkim musisz zaopatrzyć się w pojazd należący do kolumbijskiego gangu. Teraz możesz ruszać do wielopoziomowego garażu, na dachu którego odbywa się spotkanie. Sztuka polega na tym, aby nie poobijać swojej maszyny, w przeciwnym wypadku możesz być zbyt uszkodzony, aby móc bronić się przed Yakuzą, gdy dojdzie do starcia. Na ostatnim poziomie czeka Cię trudny moment. Kenji jest broniony przez wielu żołnierzy, Twój pojazd zaś nie wytrzyma zbyt długiego ostrzału. Należy więc jak najszybciej go przejechać i uciekać, nie zwracając uwagi na strzelającą eskortę. Jeśli masz dość szczęścia, nie wybuchniesz.

38. A Drop In The Ocean

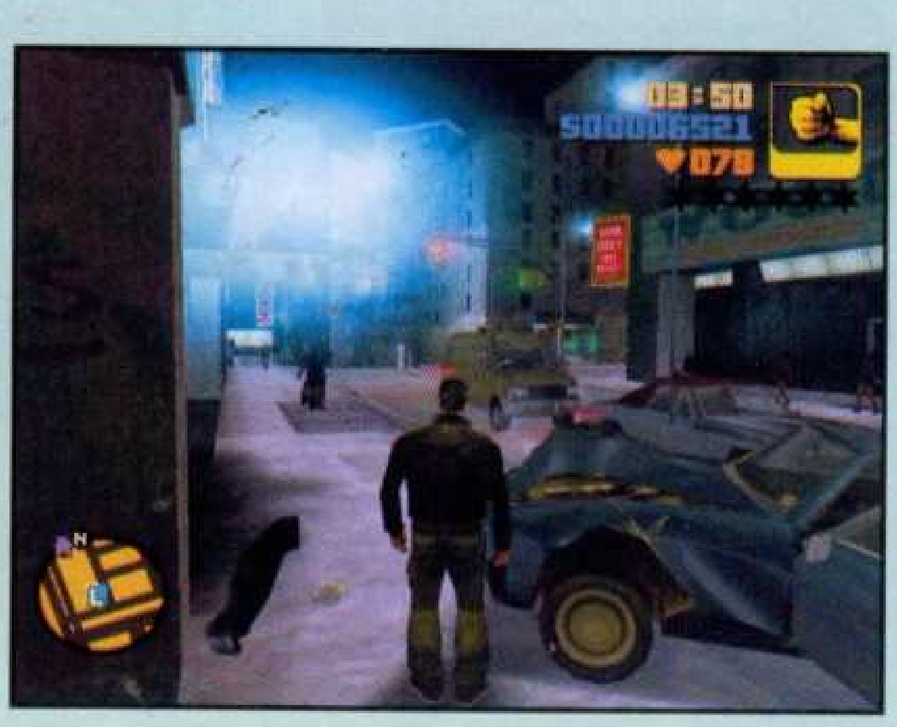
Trzecia z kolei misja rozgrywająca się na wodzie. Ponieważ nie masz zbyt wiele czasu, najpierw musisz szybko dostać się do doków, gdzie czeka na Ciebie łódź. Następnie czekaj na zrzuty paczek, które powinieneś zbierać, gdy tylko wylądują na wodzie. Samolot, który je zrzuca leci po linii prostej, zatem nie będziesz mieć problemów z ich lokalizowaniem. Pewne problemy może sprawiać policja, poza tym możesz dostać się pod ostrzał śmigłowców. Staraj się jednak je ignorować, skupiając całą uwagę na paczkach. Warto zaznaczyć, iż rodzaj łodzi, jaką weźmiesz, nie ma znaczenia, zatem wystarczy brać najbliższą, jaką tylko możesz znaleźć, dzięki czemu szybciej znajdziesz się na terenie akcji.

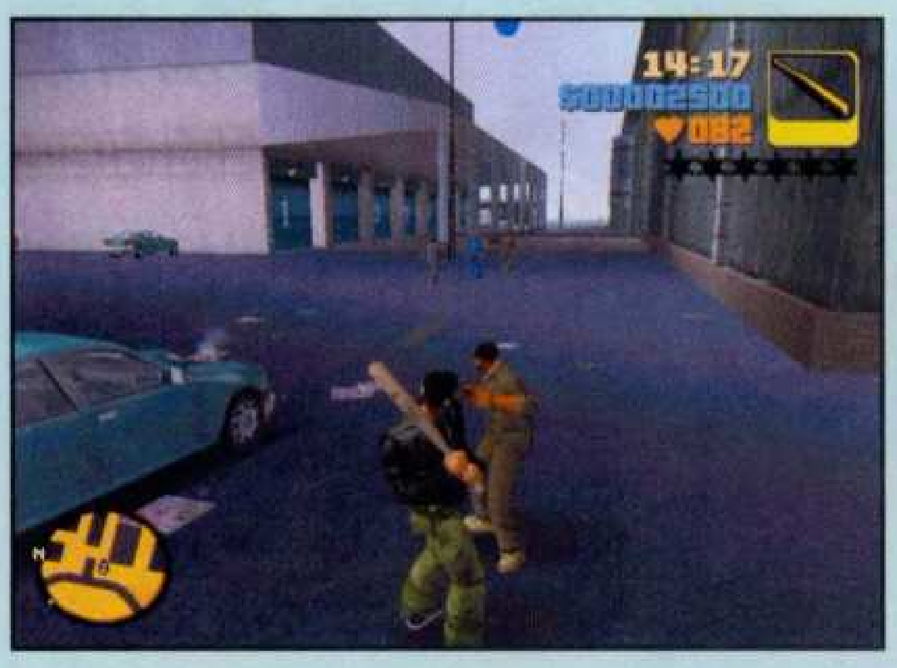
Shoreside Vale

Zadania dla Donalda

39. Grand Theft Aero

Okazuje się, że samolot, który zrzucał paczki jest celem tej misji. Znajduje się on na terenie lotniska, strzeżony przez kolumbijską mafię. Aby do niego dotrzeć, najpierw musisz sforsować siatkę ogrodzeniową lub spróbować swoich sił przez bramę. Tak czy owak, dotrzesz do jednego z ostatnich hangarów, gdzie powinieneś wysiąść, przynajmniej na chwilę. Zlokalizuj samolot będący celem zadania i zlikwiduj strzegących go strażników (ponownie można skorzystać z karabinu snajperskiego) lub rozjedź ich (jeśli masz odpowiedni samochód, np. kuloodporny





hummer). Następnie trzeba przeszukać samolot (dostaniesz się do niego tak, jak wsiada się do samochodu), by stwierdzić, iż pakunki, o które chodziło Donadlowi już zniknęły. Teraz należy udać się do budynku na Staunton Island, by dokończyć dzieła. Jeśli dysponujesz hummerem, masz ułatwione zadanie, wystarczy bowiem wjechać do środka i nie zważając na ogień przeciwnika potrącać wszystkich przeciwników. Jeśli nie posiadasz takiego sprzętu, będziesz musiał skorzystać z karabinów i wyrzutni. Po oczyszczeniu budynku idź do windy, która zawiezie Cię do góry. Tam zakończysz zadanie.

40. Escort Service

W następstwie Twoich ostatnich dokonań otrzymujesz dość ważne zadanie polegające na eskortowaniu przyjaciela Donalda w bezpieczne miejsce. Ponieważ jest to typowa bitwa na jezdni, warto zaopatrzyć się w dość duży i ciężki pojazd, który będzie mógł eliminować ścigających Cię Kolumbijczyków. Trzymaj się tuż za furgonetką, którą masz ochraniać i gdy tylko zauważysz nadchodzących nieprzyjaciół, spychaj ich z drogi. Ponieważ furgonetka jedzie w stronę tunelu, druga część misji jest łatwiejsza, nie musisz wówczas się wysilać, przeciwnik nie będzie w stanie Cię dostać. Pamiętaj, aby nie dać się wyprzedzić, jeśli bowiem chroniony samochód odniesie poważne obrażenia, przegrasz.

41. Decoy

Dość trudne zadanie, co jednak nie powinno już w tym momencie dziwić. Musisz odciągnąć uwagę policji od operacji Donalda, zajmując jej siły swoją skromną osobą. W tym celu będziesz musiał uciekać przed pościgiem dostatecznie długo (misja ma limit czasowy). Misja należy do skomplikowanych, a to dlatego że będziesz ścigany zarówno przez radiowozy, jak i śmigłowce, w dodatku możesz spodziewać się blokad ulic. Jeśli chcesz zatem zwiększyć swoje szanse na przeżycie, przy pomocy skradzionych w dowolnym miejscu samochodów poblokuj tyle radiowozów, ile się tylko da (rób to szybko!). Następnie możesz wybrać jedną z kilku tras, którymi będziesz uciekał. Można np. skierować się na lotnisko, wydaje mi się jednak, iż najlepszym wyborem będzie tunel wiodący do Portland. Wewnątrz musisz się już tylko martwić o wozy policyjne, którym trzeba uciekać. W ten sposób powinieneś bezpiecznie wytrzymać do końca zadania.

Zadania dla Raya

42. Marked Man

Kolejna misja na czas, tym razem jednak z Rayem w roli głównej. Musisz dowieźć go bezpiecznie na lotnisko, skąd będzie mógł odlecieć do nowej kryjówki. Ponieważ naprawdę musisz się śpieszyć, spróbuj zdobyć szybki pojazd, dzięki któremu zwiększysz swoje szanse. Spodziewaj się blokad na swojej drodze, kieruj się raczej tunelami, niż otwartymi drogami. Gdy będziesz w środku, wyjedź pierwszą drogą po lewej. Gdy będziesz w pobliżu lotniska, możesz przyspieszyć, nie patrząc na kierunek ruchu. Po dojechaniu na lotnisko, Ray wysiądzie i misja jest zakończona.

Zadania dla Asuki

43. Bait

Dość łatwe zadanie polegające na wabieniu samochodów kartelu kolumbijskiego w pułapkę Yakuzy. Powinieneś pozwolić im Cię gonić, wciągając ich po kolei do kotła, w którym zostaną ostrzelani. Najbezpieczniej jest robić to tak, aby jednocześnie wpadał w sidła tylko jeden pojazd. Jeśli dysponujesz odpowiednim sprzętem, ostrzeliwuj samochody przeciwnika – im szybciej wybuchną, tym lepiej. Nie pozwalaj działać sojusznikom samotnie, raczej nie dadzą rady przeciwnikom. Powinieneś zatem aktywnie brać udział w strzelaninie.

44. Esprezzo 2 Go

Ta misja wydaje się dosyć trudna, wymaga bowiem zaawansowanej koordynacji czasowej i błyskawicznego pokonywania trasy. Czas startuje dopiero w momencie, gdy zniszczysz pierwszy cel zadania, zanim to zatem zrobisz, upewnij się, że znasz lokalizację wszystkich obiektów. Akcję można rozpocząć z dowolnego miejsca, jednak wydaje się iż najlepszym jest Portland, w pobliżu rezydencji Salvatore. W tej sekcji masz tylko dwa cele do zniszczenia (drugi jest koło doków). Następnie skieruj się do Staunton Island, gdzie czeka siedem kolejnych obiektów. Jedyny problem może stanowić most łączący Staunton i Shoreside, jednak jeśli masz szczęście, będzie opuszczony. Tutaj również masz dwa cele do zniszczenia (przy szpitalu i wejściu do metra). Jeśli jechałeś dostatecznie szybko, to koniec!

45. S.A.M.

Bardzo trudne zadanie. Na początek zdobądź łódź, którą dotrzesz w pobliże lotniska. Na nim ma lądować samolot, który trzeba strącić. Najpierw jednak szybko wydostań się na ląd i zlikwiduj kolumbijskich żołnierzy strzegących platformy tak szybko, jak się tylko da. Następnie wypada tylko czekać na samolot, który nadleci, gdy tylko staniesz w odpowiednim miejscu. Zestrzel go, a pojawi się śmigłowiec policyjny. Unikając go (w razie konfrontacji jesteś raczej bez szans) zbierz towar z samolotu i wracaj do łódki. Wróć do miejsca, skąd wziąłeś łódź i samochodem skieruj się do miasta. Wkrótce czeka Cię regularna bitwa ze wszystkimi dostępnymi w grze siłami policyjnymi. Jedynym sposobem ucieczki wydaje się wobec powyższego lakiernia, gdzie możesz ukryć się na chwilę, a potem wyjechać spokojnie i udać do ustalonej lokacji.

46. Ransom & the Exchange

Zdecydowanie najbardziej skomplikowane i najtrudniejsze zadanie w grze. Aby zobaczyć Marię żywą, musisz dostarczyć pół miliona dolarów do siedziby Kolumbijczyków. Na początek zatem musisz uzbierać rzeczoną sumę pieniędzy (np. jeżdżąc taksówką). Zachowawszy stan gry, jedź do wyznaczonego punktu spotkania. Kiedy obejrzysz krótki film na miejscu, stwierdzisz, iż nie masz przy sobie żadnej broni. Zabierz więc jak najszybciej pistolet z podłogi i zabij nadchodzącego wroga. Teraz biegnij do wyjścia, zabijając dwóch przeciwników strzegących bramy. Następnie pozostaje już tylko ukraść samochód i w nogi! Teraz wyjedź na ulicę, skręć dwa razy w lewo, tak aby znaleźć się na drodze wiodącej na tyły budynku Kolumbijczyków, wreszcie ponownie skręć w lewo. Wkrótce zauważysz dwa samochody strzegące bramy wjazdowej, musisz je usunąć przy pomocy sprzętu, który posiadasz (najlepszym wyborem w tej sytuacji jest AK-47). W następnej kolejności zabij wszystkich znajdujących się w pobliżu przeciwników, by na koniec stać się posiadaczem karabinu snajperskiego. Teraz zaczyna się dopiero regularna bitwa, bowiem Kolumbijczyków będzie naprawdę dużo. Przedzieraj się w kierunku lądowiska dla śmigłowców, oszczędzając amunicję i zabierając ją martwym wrogom. Jeśli helikopter wystartuje i zacznie strzelać, nie przejmuj się nim, kierując swoją uwagę ku piechocie. Na końcu czekają przeciwnicy wyposażeni w miotacze ognia, strzegąc wyrzutni rakietowej. Kiedy ją zdobędziesz, zestrzel śmigłowiec. Gratulacje, właśnie zakończyłeś grę. ❐

JAZZ & FAUST

Arkadiusz Matczyński

W tej grze możesz wcielić się zarówno w postać Jazza, jak i Fausta. Obojętne jest, którym zaczniesz grać – dla fabuły nie ma to żadnego znaczenia. Zakończenie gry jednym bohaterem przenosi do początku gry drugim. Dopiero ukończenie całej gry powoduje wyświetlenie zakończenia. Część możliwości, a więc przedmiotów, lokacji, rozmów pojawia się dopiero po wykonaniu jakiejś rzeczy. Stąd też jeśli nie będziesz mógł czegoś zrobić, porozmawiaj ze wszystkimi, być może wówczas Twój problem się rozwiąże. Jeśli jednak utknąłeś w jakimś miejscu i nie potrafisz sobie z tym poradzić, to sięgnij do niniejszego rozwiązania.

Jazz

Znajdujesz się na posterunku *policji. Zostałeś oskarżony* o przemyt dokonywany Twoim statkiem. Twoje pierwsze zadanie polega na obudzeniu policjanta. Idąc do niego schodami znajdującymi się z prawej strony zabierz butelkę dżinu wielorybiego znajdującego się pod nimi. Postaw mu ją na biurku. Dowiesz się, że aby oczyścić się z zarzutów musisz zapłacić 150 monet grzywny. Masz na to 3 dni.

Opuść posterunek i z jego lewej strony zabierz wielką siekierę. Następnie skieruj się do okna celi znajdującego się z prawej strony posterunku. Porozmawiaj z więźniem – gościem ze szczurem.

Skieruj się na bazar. Na pierwszym straganie porozmawiaj z handlarzem. Od niego dowiesz się, że Hugo pytał o Ciebie i powinieneś udać się do tawerny. Idź więc tam. Przed wejściem do tawerny siedzi jednonogi Hank. Prosi Cię o cygaro. Niestety aktualnie nim nie dysponujesz. Wejdź więc do środka tawerny.

Porozmawiaj z Hugo znajdującym się przy stoliku. Zaproponuje Ci odkupienie statku za mieszek ze złotem. Porozmawiaj z barmanem. Nie będzie jednak dobrym kompanem do rozmowy. Spróbuj zabrać cygara znajdujące się na barze. Niestety, barman przypomniał Ci, że ostatnio o mało co nie puściłeś z dymem tej tawerny i nie pozwoli Ci na ich zabranie. Przywitaj się więc z Mirandą i usiądź przy wolnym stole. Zamów butelkę wina. Porozmawiasz dzięki temu z Mirandą i dowiesz się ciekawych rzeczy o morderstwie. Opuść tawernę i skieruj się na bazar.

Porozmawiaj z handlarzem który powiedział Ci o Hugo. Daj mu skosztować wina, zakupionego w tawernie a dowiesz się kolejnych rzeczy o sprawie. Następnie udaj się do domu wdowy. Wejdź do niej na górę. Gdy spróbujesz z nią porozmawiać, dowiesz się, że czeka na handlarza tkaninami. Dlatego też szybko wracaj na bazar i kup tkaninę, płacąc za nią złotem. Daj wdowie tkaninę, a zdobędziesz kolejne informacje. Okaże się, że wdowa wynajęła dwóm przyjezdnym dom, a następnego dnia ich zabito. Dowiesz się również gdzie znajduje się ten dom. Udaj się więc do nowej lokalizacji – podmiejskiego domu. Gdy spróbujesz wejść do środka, zostaniesz zatrzymany przez strażnika. Przed domem znajdziesz jednak kapelusz ukryty w krzakach oraz butelkę leżącą w pobliżu muru.

Wracaj do tawerny. Pokaż kapelusz Hankowi siedzącemu przed tawerną. Stwierdzi, iż go zna, lecz powie dopiero w zamian za cygaro. Idź więc do barmana. Pokaż mu pustą butelkę. Powie Ci, że takie butelki może mieć tylko jeden człowiek. Gdzie on aktualnie przebywa, wie tylko Hank. Musisz więc zdobyć cygara. Próba ich zabrania nie skutkuje. Barman dobrze ich pilnuje. Musisz sprowokować bójkę dwóch marynarzy siedzących przy stole i siłujących się na ręce. Wystarczy, że przewrócisz kubek znajdujący się na ich stole. Barman zainteresuje się bójką a Ty będziesz mógł spokojnie zabrać cygara. Wyjdź na zewnątrz i daj je Hankowi. Otrzymasz w zamian informację o miejscu pobytu męczennika. Mieszka pod mostem, w pobliżu domu wdowy.

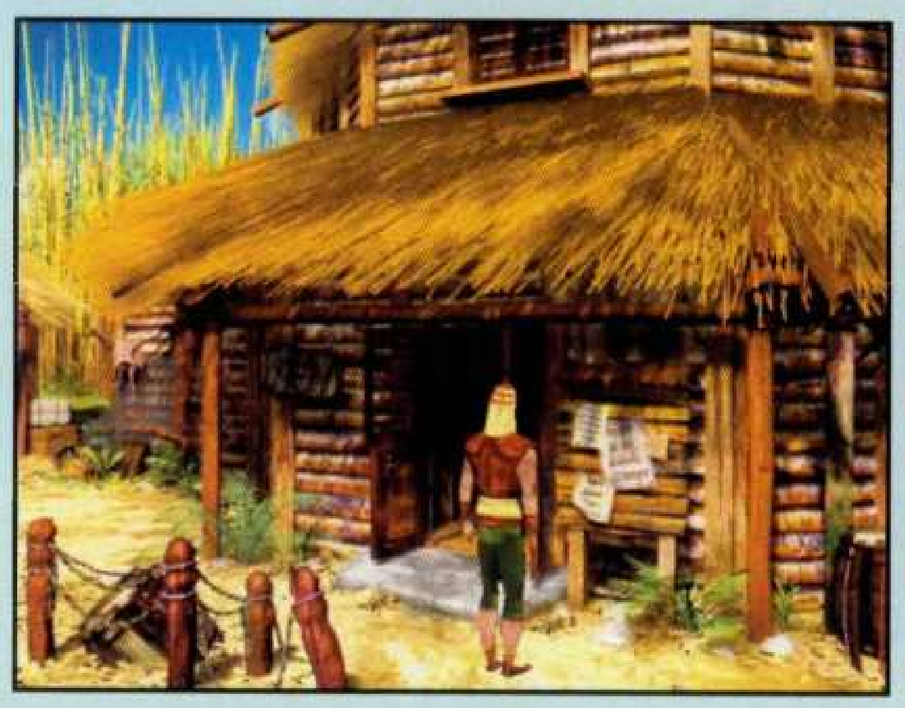
Naprzeciwko tawerny jest stolik. Na nim znajduje się butelka i kubek. Zabierz kubek i podejdź do fontanny. Napełnij go wodą i skieruj się pod most. Męczennik śpi. Zabierz brudną szmatę znajdującą się w pobliżu liny. Linę odetnij przy pomocy siekiery. Pijanego obudź kubkiem z wodą. Pokaż mu znalezione w pobliżu miejsca zbrodni: kapelusz oraz butelkę. Otrzymasz w zamian cenne informacje.

Następnie udaj się do portu. Tam znajdź lampę oraz kulę armatnią. Szukasz człowieka w czarnym płaszczu. Informację o nim posiada Hank. Daj mu więc cygaro a dowiesz się, że odpłynął statkiem „Bocian". Wejdź do tawerny. Informacje o „Bocianie" mają dwaj marynarze siedzący przy stole. Zapytaj ich o to, a następnie zapytaj Mirandę. Zaproponuje Ci zakup butelki wina. Kup ją i postaw marynarzom. Od nich dowiesz się, że kapitan „Bociana" właśnie schodził z pierwszego piętra. Udaj się tam – do maga.

Nie dostaniesz się jednak do środka, gdyż osoba pilnująca nie chce Cię wpuścić. Zrobi to za łapówkę. Póki co, będziesz mógł udać się do nowej lokacji – na cmentarz. Znajduje się on w pobliżu miejsca zbrodni.

Na cmentarzu znajdziesz męczennika odkopującego grób. Porozmawiaj z nim, a otrzymasz złotą ozdobę. Użyj kuli armatniej na nagrobku. W ten sposób staniesz się posiadaczem kawałków nagrobka. Weź także z cmentarza lancę (harpun). Możesz wracać do tawerny.

Idź do maga i osobę pilnującą wejścia przekup złotą ozdobą. Od maga dowiesz się, iż „Bocian" zmierza ku Czarnym Wyspom. Zejdź na dół i porozmawiaj z Hugonem. Da Ci zlecenie wypłynięcia na Czarne Wyspy. Wspomina także o możliwości oddania statku.



Udaj się do portu. Gdy będziesz chciał wejść na statek, zostaniesz zatrzymany przez strażnika. Udaj się więc do tawerny i porozmawiaj z marynarzami. Od nich dowiesz się, że chcąc wejść na statek musiałbyś być magiem. Udaj się więc na pierwsze piętro do maga. Pomoże Ci on, gdy dostarczysz fragmenty nagrobka i świeżą ludzką głowę. Nagrobek już masz, natomiast głowę zdobędziesz na miejscu zbrodni. Udaj się tam.

Na zapalonej przed domem lampie połóż brudną szmatę. Następnie wskaż na drzwi, by podsłuchać rozmowę. Dowiesz się, że głowa znajduje się w studni. Zabierz latarnię i umieść ją nad studnią. Następnie harpunem ja wyciągnij. Jazz nie będzie chciał z nią chodzić po nocy, więc chwilowo ją tam zostawi. Udaj się do domu wdowy, weź drabinę, zastukaj do drzwi i szybko wejdź po drabinie na balkon. Weź koszyk i wracaj do studni. Z niej zabierz harpunem głowę i umieść w koszyku. Następnie udaj się do maga.

Daj mu potłuczony nagrobek i świeżą głowę. Przed Tobą pierwsza trudna zagadka. Musisz z potłuczonego nagrobka złożyć całość. Każdy fragment można zamieniać z drugim miejscami, można go także obracać we wszystkie strony. Poniższy rysunek powinien Ci w tym pomóc.

Gdy już poprawnie rozwiążesz zagadkę powinieneś otrzymać: dwa kamienie, magiczną miksturę oraz amulet. Wówczas możesz udać się do portu. Na strażniku użyj magicznej mikstury, co spowoduje jego zniknięcie, a Ty będziesz mógł swobodnie wejść na pokład. Tam jednak dowiesz się, że na statku jest mnóstwo szczurów i najpierw trzeba je wytępić, oraz iż musisz zapalić portową latarnię.

Udaj się do więźnia. Poprosi Cię o coś do jedzenia od swojej mamy (wdowy). W zamian za to wypożyczy Ci szczurzycę, która rozprawi się z plagą szczurów. Idź więc do wdowy, przekaż wieści od syna i zanieś mu żywność. Aby wziąć szczurzycę musisz najpierw znaleźć w porcie klatkę. Dopiero wówczas możesz ją dostać od więźnia. Przed posterunkiem policji w krzakach znajduje się dzban. Zabierz go także i udaj się do portu.

Napełnij dzban olejem znajdującym się w beczce i udaj się do latarni. Lampa, olej plus dwa kamienie stworzą płonącą lampę. Ją zanieś na górę latarni. Wówczas możesz udać się na statek.

Swoją podróż rozpoczynasz od wypicia czegoś mocniejszego z kompanem podróży. Niestety okazało się, iż ów napój zawiera środek usypiający. Gdy się obudzisz, znajdziesz się w celi. Po przebudzeniu, ku Twojemu zdziwieniu odwiedzi Cię Hank, twierdząc iż masz jakąś mapę prowadzącą do wielkiego skarbu i jak się z nim podzielisz to Ci pomoże. Poczekaj aż wyjdzie.

Na podłodze zauważysz kloc. Stań na nim, a następnie gdy będziesz mógł, podnieś go. Pod nim znajdziesz zaklęcie, które pozwala na zamianę Cię w szczura. W chwili gdy znalazłeś to zaklęcie, pod drzwiami zaczął pojawiać się szczur. Daj mu więc miskę z chlebem. Po chwili ponownie przyjdzie Hank. Uderz go korzystając z jednej z kości szkieletu znajdującego się w celi. Wówczas użyj zaklęcia na jedzącym szczurze. Przemienisz się w niego i będziesz mógł spokojnie opuścić celę, akurat w chwili gdy przyjdzie wspólnik Hanka. Obydwu możesz więc bez problemu zamknąć w celi.

Teraz znajdujesz się w innym pomieszczeniu więzienia. U góry, w celi znajduje się człowiek. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że jest prawdziwym kapitanem „Bociana".

Z pomieszczenia zabierz klucze i dzban z wodą. Dzbanem z wodą ugaś pochodnię i ją zabierz. Weź także trzon pochodni i pogrzebacz. Podejdź do kapitana i daj mu trzon pochodni. Wówczas użyj pogrzebacza na kracie celi. Przy waszych wspólnych wysiłkach kapitan będzie wolny. Wówczas możesz użyć kluczy na drzwiach więzienia i wyjść na zewnątrz. Udaj się do tawerny.

Tam porozmawiaj z kapitanem znajdującym się przy barze. By to zrobić usiądź przy barze. Okaże się, iż kapitan przewoził pasażerkę, a nie pasażera i wysadził ją właśnie na Czarnych Wyspach. Jej celem jednak miał być Khaen. Kapitan zaproponował Ci wypłynięcie do Khaen razem z nim. W tym miejscu spotkasz właśnie Fausta, któremu uratowałeś życie, gdy kapitan „Bociana" chciał go pobić na śmierć. Nie czekając długo, wsiadaj na statek i płyń do Khaen.

Razem z kapitanem idź do zaułka. Spotkasz tam dwóch znajomych Ci marynarzy. Będą chcieli Cię zabrać, lecz kapitan przyjdzie na ratunek. Niestety, ucierpi w tym starciu, a Ty zostaniesz obwiniony za całe zajście. Tym razem nie trafisz do aresztu, lecz na targ niewolników. Znajdziesz się na nim wraz z innym więźniem. Porozmawiaj z nim i zaproponuj wymianę jedzenia za jego pustą miskę. Rzuć pustym talerzem w dzbanek z winem znajdującym się na wprost, vis'a'vis Fausta. W ten sposób zwrócisz na siebie jego uwagę. Poproś go o pomoc.

Dostaniesz od niego klucze do kajdan. Powie Ci, że spotkacie się w zajeździe dla karawan. Uwolnij swojego współwięźnia, a otrzymasz po nim łańcuch. Udaj się do palarni. Zabierz gorący pogrzebacz i wyjdź na zewnątrz. Zanurz go w beczce z zim-

ną wodą. W ten sposób powstanie fajka wodna. Wróć do głównego eunucha i daj mu fajkę. Powie Ci, że potrzebuje kobiety, którą obiecałeś mu dostarczyć.

Idź do haremu. Strażnik nie wpuści Cię, lecz powie, że czeka na praczkę z dywanem. Musisz więc go zdobyć. Wejdź do palarni i weź zimny pogrzebacz znajdujący się przy pierwszym gościu. Wyjdź na zewnątrz i korzystając z zimnego pogrzebacza zabierz dywan wiszący na zewnątrz. Udaj się do kantoru.

Porozmawiaj ze sprzedawcą. Musisz kupić strój kobiecy, ale sprzedawca chce coś w zamian. Wróć więc do palarni i weź z niej klepsydrę. Ją wymień w kantorze na czarczafa. Wróć ponownie do palarni i gdy z niej wyjdziesz nastanie wieczór, a Ty będziesz już przebrany. Przebrany za kobietę z dywanem możesz udać się do haremu. Zostaniesz wpuszczony. Tam porozmawiaj z eunuchem, oddaj mu dywan i weź następny. Razem z dywanem wyniesiesz także kobietę. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, zostaniesz przeniesiony na pustynię.

Udaj się do miejsca noclegu. Spotkasz tam Fausta. Okaże się, że obaj szukacie tej samej dziewczyny, którą zabrał na Czarna Wyspę kapitan „Bociana". W trakcie rozmowy usłyszycie krzyk. Wyjdź na dziedziniec i na leopardzie użyj magicznego amuletu, a następnie łańcucha, by go przywiązać. W ten sposób uwolnisz poszukiwaną dziewczyną. Okaże się, że to księżniczka Luiza. Po rozmowie, zabierz pół kryształu. Musisz znaleźć drogę do miasta umarłych.

Idź do zajazdu karawan. Stoi tam wielbłąd. Udaj się do kuźni. Zabierz szczypce a nimi posłuż się przy zabraniu gorącego węgla. Idź do stoiska kupców. Zobaczysz tam dwóch kupców, którzy na Twój widok milkną. Wróć do poprzedniej lokacji i ponownie do stoiska kupców. Przeniosą się na piętro, by móc spokojnie dokończyć rozmowę bez świadków. Musisz w jakiś sposób dostać się do okna. Korzystając ze szczypców z węglem zniszcz kołki mocujące płachtę pod oknem. Następnie wróć do miejsca noclegu i weź jabłko. Jabłkiem ściągnij wielbłąda pod okno i w ten sposób podsłuchasz rozmowę kupców. Możesz udać się na pustynię.

Tam idź do groty. Dwoma kamieniami roznieć ogień przed wejściem do groty i odpal pochodnię, którą masz w kieszeni. Wejdź do środka i zabierz kilof. Z nim udaj się na gościa pilnującego wejścia. Nie dasz mu jednak rady, lecz znajdziesz się w środku. Okaże się, że jego kompan został uwięziony belką drewnianą. Spróbuj użyć na niej kilofa. To jednak nie pomoże. Cofnij się więc do podziemnego miasta i porozmawiaj z drugim gościem, by Ci pomógł. Wspólnymi siłami uwolnicie przygniecionego. Uwolnionemu pokaż połówkę kryształu. Otrzymasz świecący grzyb. Możesz wejść do świątyni. Tam znajdziesz księżniczkę i Fausta.

Oddaj połówkę kryształu i świecący grzyb księżniczce. Wówczas możecie wejść do świątyni. Pancerna hydra pojmie księżniczkę. Udaj się na górę i spróbuj wejść na górną belkę. Jednak hydra nie pozwoli Ci na to. Zejdź na dół i porozmawiaj z Faustem. Weźmie opuszczonego przez księżniczkę świecącego grzyba i wejdzie na górę. Ty tam również będziesz. Wejdź na górną belkę i poruszaj pajęczyną znajdującą się pod prawym kokonem. W ten sposób wysypią się rękawiczki, kość i szabla. Spadną na dół. Idź po nie i wracaj na górę. Przetnij linę mocującą prawy kokon. W ten sposób spadnie kokon oraz hydra. Wówczas spróbuj użyć rękawicy na drugim kokonie. Tam jest uwięziona księżniczka. Nie możesz jednak przeciąć liny, gdyż kokon wisi zbyt wysoko, więc upadek kokonu mógłby skończyć się tragicznie dla księżniczki. Porozmawiaj więc z Faustem, by ten zabezpieczył dół. Dopiero wówczas użyj rękawicy na kokonie i bezpiecznie opuść księżniczkę na dół.

Porozmawiaj z Luizą a następnie z Faustem. Otrzymasz od nich obie połówki kryształu. Spróbuj użyć kości na posągu smoka. Porozmawiaj z Faustem i powiedz, by wszyscy stanęli na specjalnie wyznaczonych miejscach. Wówczas możesz rzucić kością w posąg smoka a kryształ umieścić w paszczy. Tak skończy się Twoja przygoda. Niestety pilnujący skarbu rzuci na Was klątwę i odeśle to punktu wyjścia, do miejsca gdzie się po raz pierwszy poznaliście. Wyczyści także Waszą pamięć. Tym razem jednak będziesz grał jako Faust.

Faust

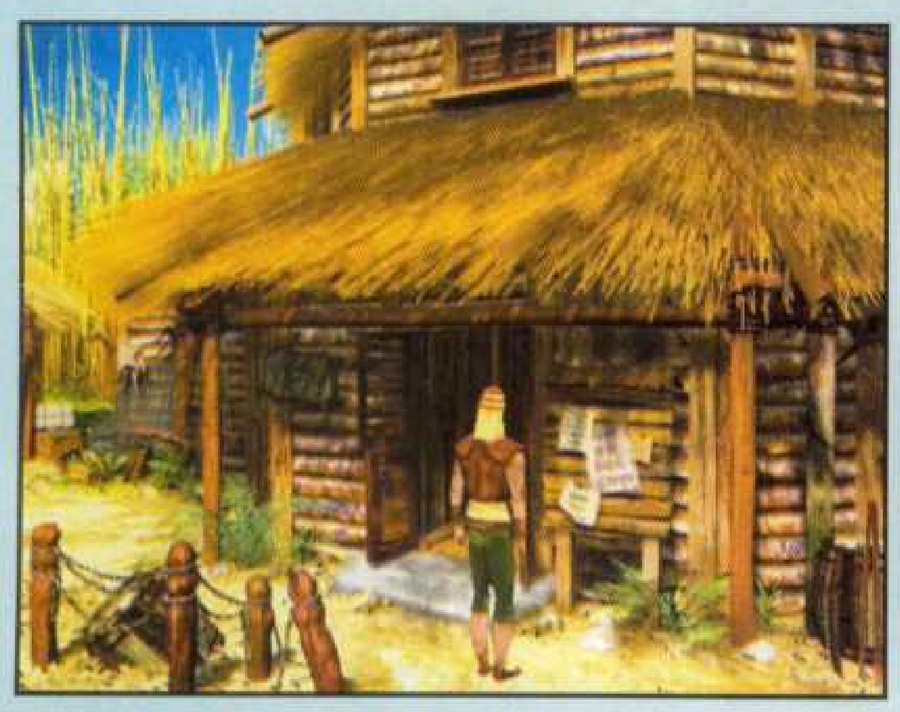
Zostajesz przeniesiony do portu. Po krótkiej scence zabierz pół kryształu, który upuściła kobieta. Spróbuj wyjść z portu. Staniesz się świadkiem rozmowy, z której wynika, iż popełniono morderstwo i port zostaje zamknięty. Statki mają zakaz wypływania w morze do odwołania. Jedynie specjalne zezwolenie naczelnika policji może pozwolić na opuszczenie portu. Udaj się do tawerny.

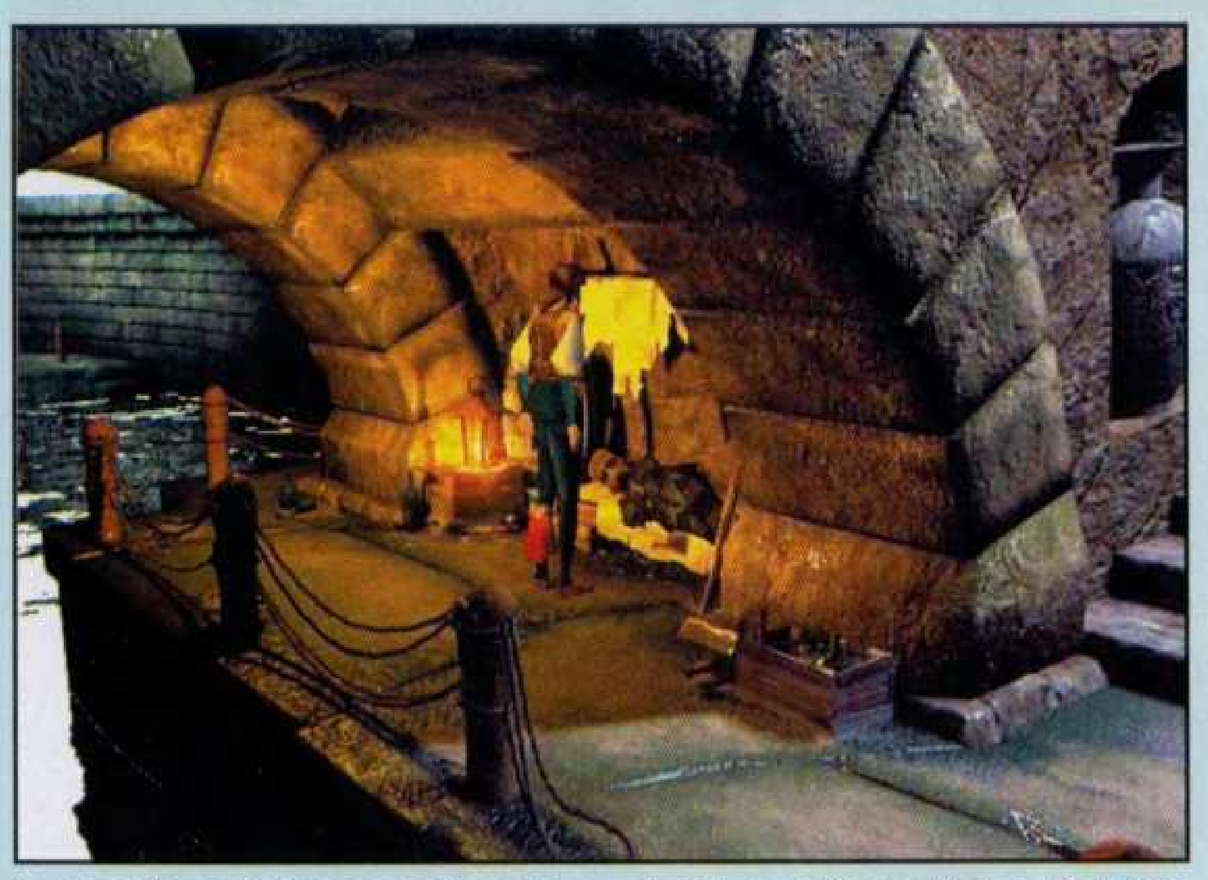
Weź dżin z przemytu znajdujący się z lewej strony baru. Usiądź przy wolnym stoliku i porozmawiaj z Mirandą. Po chwili pojawi się policjant, który będzie próbował zabrać Cię na posterunek. Dwaj bracia – marynarze nie lubią stróża prawa i w związku z tym wywiąże się bójka. Gdy policjant znajdzie się na podłodze, uderz butelką jednego z braci. Policjant poinformuje Cię, iż Twój statek został zatrzymany. Jednak przekupiony stróż prawa puszcza Cię wolno i odchodzi. Zagadnie Cię Hugo siedzący przy trzecim stoliku. Powie, że ma broń i powinieneś ją od niego kupić. Niestety brakuje Ci gotówki. Udaj się więc do handlarza.

Daj mu w zastaw pół kryształu a otrzymasz mieszek ze złotem. Wówczas możesz wrócić do tawerny i od Hugo kupić broń. Otrzymasz także monetę. Musisz jednak odzyskać pół kryształu. Wróć więc do handlarza i zaproponuj mu resztę pieniędzy za kryształ. Oczywiście handlarz stwierdzi, iż jest to za mało. Porozmawiaj więc z chłopcem stojącym nieopodal i poproś go o pomoc. W zamian za odwrócenie uwagi handlarza daj mu pieniążek. Gdy ten zacznie zagadywać sprzedawcę podmień pozostałości po butelce na kryształ (po prostu użyj butelki na prawej stronie stołu). Sprzedawca nie zorientuje się a Ty będziesz mógł spokojnie odejść.

Udaj się na posterunek policji. Wejdź do środka. Obudź naczelnika i daj mu mieszek ze złotem. Otrzymasz w zamian pozwolenie na opuszczenie portu. Niezwłocznie udaj się więc do portu i pokaż pozwolenie. Możesz płynąć na Czarne Wyspy.

Porozmawiaj z rybakiem. Następnie udaj się do magazynu. Przed wejściem do niego znajduje się beczka z wodą. Musisz spuścić wodę. Aby to zrobić należy cierpliwie szukać korka, który znajduje się gdzieś pośrodku tej beczki. Gdy go wyjmiesz woda wyleje się a Ty będziesz mógł wziąć korek oraz przesunąć beczkę pod dach. Stamtąd





bez problemu ściągniesz kota uwięzionego na dachu magazynu. Z nim udaj się na wysypisko śmieci i oddaj chłopcu. Wówczas możesz udać się do tawerny, gdzie spotkasz kapitana „Bociana".

Porozmawiaj z kapitanem. Niestety rozmowa pójdzie w złym kierunku i dojdzie do bijatyki. Tym razem Tobie z pomocą przyjdzie stróż prawa, który zabierze kapitana do aresztu.

Popytaj tubylców o dziewczynę. Zapytaj także rybaka stojącego przed tawerną. Dowiesz się, że nie ma jak wyżywić rodziny, gdyż nawet swoją sieć musiał zastawić w magazynie. Musisz mu pomóc.

Udaj się do magazynu. Przed wejściem do niego jest stara sieć rybaka. Zainteresuj się nią, a następnie wejdź do magazynu. Tam znajdziesz nową sieć. Poczekaj aż chodzący tam sługa wyjdzie na zaplecze i wówczas spróbuj wziąć sieć. Okaże się jednak, że spowodujesz pożar. Szybko wyjdź więc na zewnątrz i korzystając z zamieszania zabierz starą sieć rybaka i zanieś mu ją.

Udaj się do tawerny i porozmawiaj z barmanką. Otrzymasz od niej zadanie złapania leśnego potwora. Wyjdź przed tawernę i zabierz wiszącą tam linę, a z wysypiska siekierę oraz kość. Udaj się do gaju bambusowego.

Użyj siekiery na bambusie. W ten sposób sprawnie zrobisz klatkę. Następnie użyj liny na klatce. Będziesz jeszcze potrzebować przynęty. Wróć w okolice magazynu i użyj kości na pustej beczce. W ten sposób staniesz się posiadaczem psa. Zanieś go w pobliże klatki. Udaj się jeszcze w okolice więzienia i siekierą odrąb głowę ryby. Wróć do gaju bambusowego i włóż ją do klatki-pułapki. W ten sposób złapiesz potwora.

Idź do barmanki. W nagrodę otrzymasz amulet a Twój statek w pełni sprawny będzie czekał w porcie. Wsiadaj do niego i płyń do Khaen.

Udaj się do zaułka, gdzie staniesz się świadkiem bójki. To znowu dwaj bracia – marynarze. Postrasz ich pistoletem. Uratujesz wezyra a akcja gry przeniesie Cię do palarni. Porozmawiaj ze stojącym tam gościem a otrzymasz od niego fajkę wodną. Daj ją leżącemu na łóżku wezyrowi, a otrzymasz mieszek ze złotem.

Idź do kantoru i porozmawiaj z handlarzem. Otrzymasz od niego zadanie. Musisz odzyskać pieniądze, które skradł mu złodziej. Wróć do palarni i porozmawiaj z wezyrem. Nakaże Ci iść na targ niewolników i kupić wino. Póki co idź do kantoru.

Handlarzowi daj mieszek złota, zamiast szukać złodzieja. Otrzymasz informacje i będziesz mógł iść na targ niewolników. Natychmiast się tam udaj i porozmawiaj ze sprzedawcą. Poinformuje Cię, iż wino ma sprzedawca w kantorze. Wracaj więc do kantoru i wymień wino na pistolet. Aby jednak wziąć wino musisz mieć swój dzban. Idź więc do haremu.

Tam znajdziesz zaklinacza węży. Użyj korka na butelce z wężem i ją zabierz. Oddaj sprzedawcy w kantorze. Ten jednak powie, że nie przyjmie dzbana z kobrą w środku. Idź więc do palarni i połóż dzban z kobrą na palenisku. W ten sposób otrzymasz pusty dzban, z którym możesz udać się do kantoru. Gdy będziesz miał już dzban z winem, wracaj do palarni i daj go wezyrowi. Otrzymasz od niego pieniądze za które masz kupić na targu niewolników prowiant i dwa wielbłądy. Idź więc na targ niewolników.

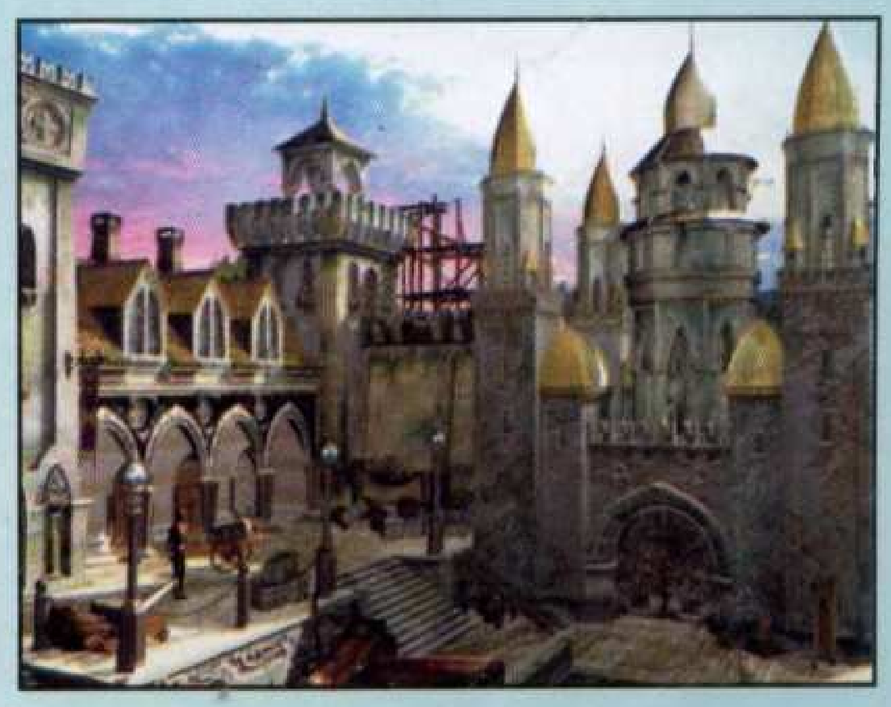
Porozmawiaj z handlarzem i daj mu mieszek ze złotem. Zobaczysz, iż Jazz jest wystawiony na sprzedaż. Porozmawiaj z nim, a następnie ze sprzedawcą niewolników. Wykup Jazza w zamian za jednego wielbłąda. Następnie wróć do wezyra.

Ponieważ masz tylko jednego wielbłąda musisz się rozstać z wezyrem i podążać w drogę na piechotę. Idź więc do wąwozu os. Musisz przejść na pustynię, jednak jedynego przejścia pilnuje rój os. Weź zbutwiały płaszcz i kołczan ze strzałami. Płaszcz powieś na krzaku z czaszką i wracaj na targ niewolników. Potrzebny Ci miód na przynętę dla os. Wymień kołczan ze strzałami na miód i wracaj do os. Posmaruj płaszcz miodem i możesz wyruszać w dalszą drogę. Na pustyni zostaniesz napadnięty, a po krótkiej scence spotkasz się z Luizą i wezyrem.

Trafisz do zajazdu karawan. Idź do kuźni gdzie porozmawiaj z kowalem. Następnie udaj się do miejsca noclegu. Zabierz środek nasenny i bandaż. Idź do stoiska kupców. Porozmawiaj z nimi. Zaproponują Ci wymianę mapy na podkowy. Wróć więc do kowala i porozmawiaj z nim. Daj mu stary miecz i po chwili wróć do niego. Otrzymasz dwie podkowy i linę z hakiem. Podkowy zanieś handlarzom. W zamian otrzymasz mapę. Możesz iść na pustynię, do bramy pałacowej.

Idź na plac i porozmawiaj z wezyrem. Otrzymasz owoce, notatkę i gwizdek. Będziesz też mógł porozmawiać z sułtanem. Jednak Twoja prośba o wydanie dziewczyny nie spotka się ze zrozumieniem i zostaniesz wyrzucony na dziedziniec. Przeczytaj otrzymaną notatkę od Luizy. Rzuć linę z hakiem na prawą ścianę pałacu i wejdź po niej na górę. Użyj gwizdka by przywołać Luizę. Niestety nie będzie mogła z Tobą uciec w tej chwili. Opuść więc pałac i udaj się do opuszczonej świątyni. Użyj amuletu na symbolu a przeniesiesz się do środka. Daj owoce dziwnym postaciom a otrzymasz od nich lustro. Przebierz się za sułtana. Wówczas spotkasz się z Luizą. Musisz wrócić po służącą i kryształ. Od Luizy otrzymasz pierścień. Idź na dwór pałacu. Daj środek nasenny leśnemu stworowi w klatce i zabierz kryształ. Pierścień pokaż służącej i wyjdź na plac.

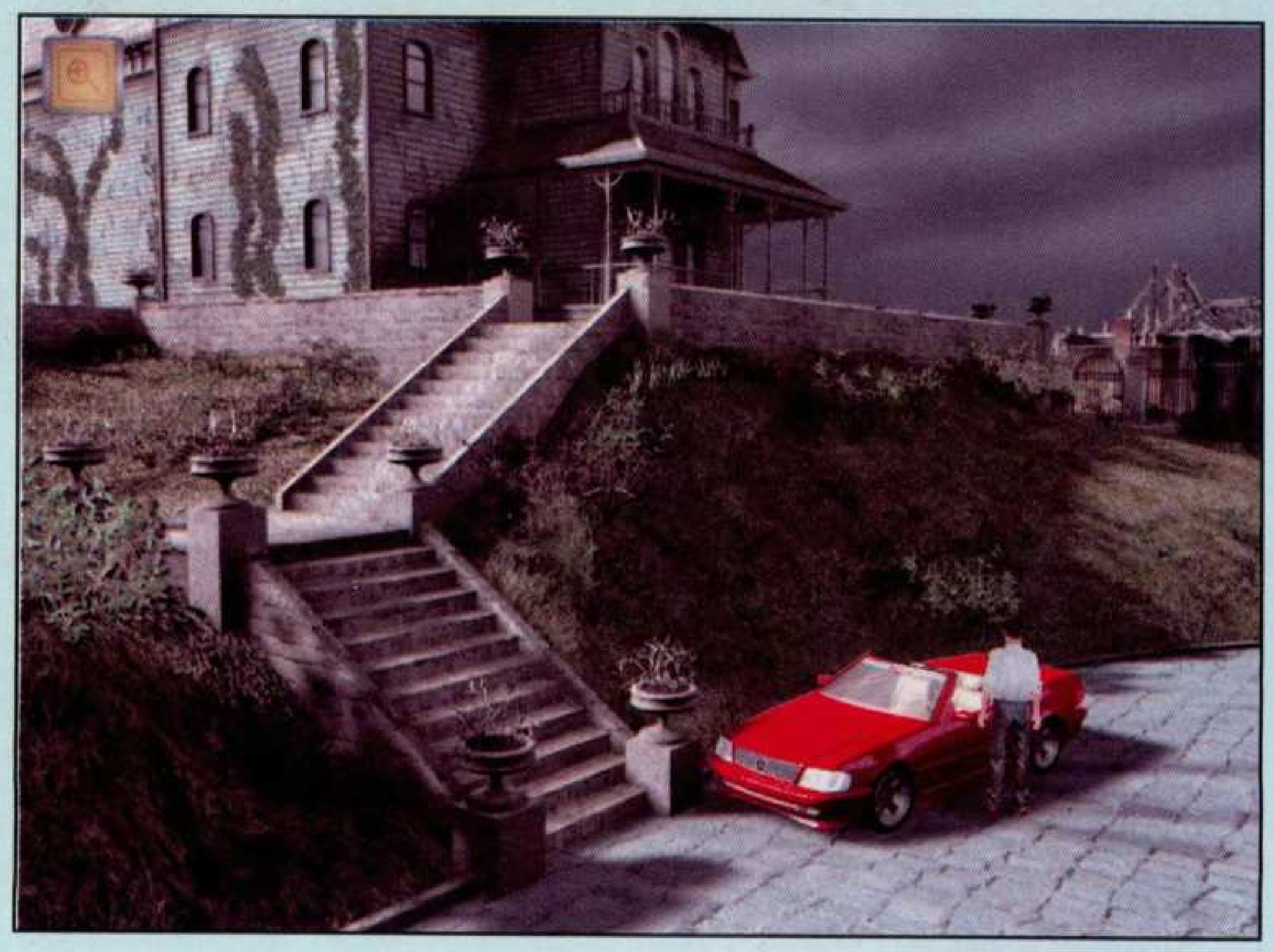
Porozmawiaj z Luizą. Zostaniesz przeniesiony do zajazdu karawan. Idź do stoiska kupców, gdzie spotkasz Jazza. Porozmawiaj z nim. Po scence znajdziesz się w mieście umarłych. Podnieś ciało dziwnego stworzenia i postaw w pobliżu drzewa. Następnie wejdź do świątyni i użyj lusterka na żyjątkach chodzących po podłodze. Weź szpony hydry i idź dalej. Porozmawiaj z Luizą i Jazzem by otrzymać obie połówki kryształów. Następnie ponownie porozmawiaj z Jazzem, by wszyscy stanęli na wyznaczonych miejscach. Rzuć szpony hydry w paszczę posągu. Następnie kryształ i... To już koniec gry. Zdobyliście skarby, Faust ukochaną, tylko Jazz jakiś taki dziwny. Te jego oczy...❐



HITCHCOCK: OSTATNIE CIĘCIE

Adam Gregrowicz

W Hitchcocku czeka Cię wiele rozmów i wiele przedmiotów, które musisz dokładnie obejrzeć. Większość z nich to nowy wpis w organizerze i szansa na dalszy rozwój śledztwa. Pamiętaj także, że do szybkiego przemieszczania się pomiędzy poznanymi już miejscami możesz wykorzystać mapkę w organizerze.



Prolog

Zaczynasz w rezydencji. Idź w głąb korytarza, do sali balowej. Obejrzyj wszystkie portrety i przejrzyj dokładnie album znajdujący się w górnej szufladzie szafki stojącej po prawej stronie. Nie zapomnij obejrzeć obrazów znajdujących się na galeryjce (dotrzesz tam bocznymi schodami). Możesz już wrócić do korytarza i wejść w drzwi po prawej stronie.

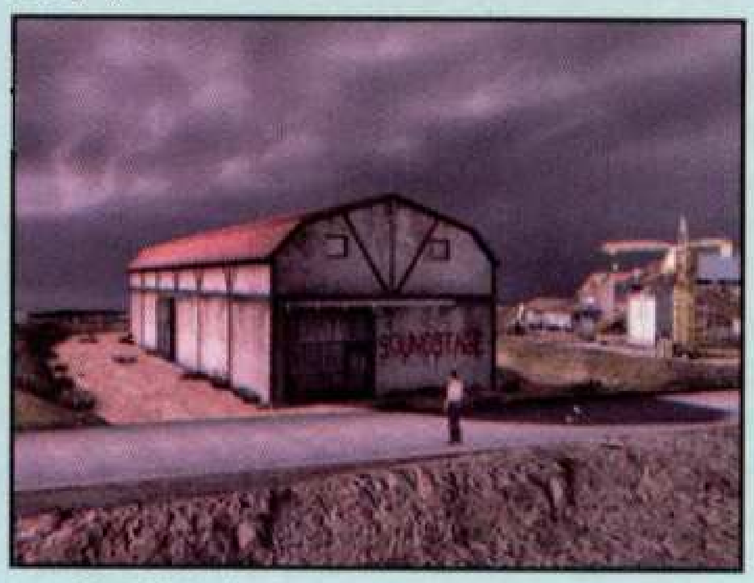
To biuro Roberta. Przyjrzyj się z bliska dyplomom, mapom i obrazom wiszącym na ścianach. Obejrzyj także sejf, telewizor i biurko. Z tego ostatniego zabierz nożyczki oraz pieczątkę. Odsłuchaj następnie dwa razy nagrania na automatycznej sekretarce. Przeczytaj także dokumenty znajdujące się w górnej szufladzie po lewej stronie biurka. Znajdź teraz stojącą w rogu pokoju szafkę z sześcioma szufladami. Musisz tak ułożyć tabliczki aby napis na każdej z szuflad tworzył tytuł filmu Hitchcocka. Od góry powinno to być: Korespondent zagraniczny, Łódź ratunkowa, Północ północny zachód, 39 stopni, Młody i niewinny, Męka milczenia. Dzięki temu będziesz mógł otworzyć wszystkie szuflady. Przeczytaj uważnie dokumenty, które tam znajdziesz. Z najniższej szuflady zabierz powitalną kasetę wideo. Idź z nią do telewizora i odtwórz w magnetowidzie. Po wysłuchaniu powitania od Roberta wyjdź na korytarz i idź do kuchni – to drzwi po lewej stronie.

Podejdź do stołu i porozmawiaj z ptakiem. Następnie weź z lewej szafki (wiszą na ścianie na lewo od stołu) szklankę a z szafki po prawej dwudziestoletnią brandy. Przejdź teraz do lodówki i zamrażalnika (górne drzwiczki) zabierz kostki lodu. Lód wsyp do szklanki stojącej na stole i dolej tam brandy – ptak lubi sobie wypić. Możesz już opuścić kuchnię i wyjść na zewnątrz budynku.

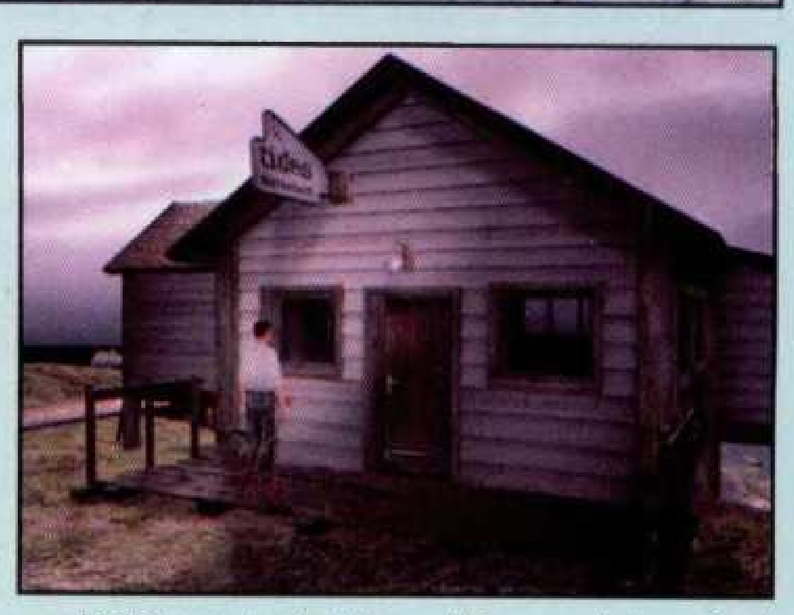
Idź w lewo, schodkami w dół, aż do czerwonego kabrioletu. Zabierz sprzęt wędkarski z tylnego siedzenia, wróć schodkami na górę i idź w prawo, do furtki. Otworzysz ją, jeśli wetkniesz topazową zatyczkę w zamek szyfrowy furtki (topazową zatyczkę uzyskasz z butelki dwudziestoletniej brandy). Z zamka wyjmij kartę Cienia i wyjdź poza posiadłość.

Rozdział 1

Obejrzyj okolicę. Jest tu niewielka przystań, hotel, kilka zabudowań i plan zdjęciowy. Na początek znajdź budynek z napisem „Soundstage" (w organizerze będzie nazwana „pomost dźwiękowy").



Wejdź do środka drzwiami koło napisu. Spotkasz tam Jacka Denvera. Aby móc kontynuować śledztwo musisz mu pomóc w testach aparatury. W czasie rozmowy z nim musisz dwukrotnie odpowiedzieć „tak". Następnie wejdź na plan i przesuń manekin poza platformę. Potem podejdź do mikrofonu i powiedz coś do niego. Później musisz dokładnie słuchać poleceń Denvera. Biegać możesz z wciśniętym klawiszem Shift a skaczesz wciskając X. Scenę z pistoletem odegrasz wybierając go w organizerze i wciskając spację (dwa razy, bo Jack żąda dwóch strzałów). Aby schować pistolet musisz ponownie wybrać go w organizerze. Po zakończeniu testów zagraj krótką scenkę – stań w miejscu oznaczonym krzyżykiem i wyjmij pistolet. Gdy będziesz miał szansę wyboru kwestii wybierz „tak".



Kolejnym budynkiem, który powinieneś odwiedzić jest restauracja. To niewielki dom koło Soundstage. Wejdź do środka i podejdź do szafy grającej stojącej pod prawą ścianą. Przesuń wiszący nad szafa grającą obrazek a znajdziesz klucz do kuchni. Obejrzyj teraz dokładnie wszystkie szklanki i talerze na stolikach w głębi pomieszczenia. Następnie wejdź do kuchni. Na samym początku obróć się i włącz światło pstryczkiem koło drzwi. Obejrzyj teraz kuchenkę gazową i wyłącz pokrętłem po lewej stronie. Otwórz piekarnik i zajrzyj do środka. Następnie przyjrzyj się szufladom po przeciwnej stronie kuchni. Zabierz stamtąd nóż i taśmę klejącą. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do drabiny przystawionej do jednej ze ścian budynku. Wejdź na górę i przetnij nożem linę. Wróć do środka – wiszący pod sufitem worek z ziemniakami leży teraz na podłodze. A w nim... Na razie nie wiesz co. Weź do ręki nóż i przyjrzyj się workowi. Tak, to Twój pierwszy trup. Gdy będziesz się pochylał nad zwłokami usłyszysz szybkie kroki i szczęk zamykanego zamka a w powietrzu poczujesz zapach gazu. Tak, ktoś chce się Ciebie pozbyć. Szybko podejdź do drzwi i wyważ je wciskając kilkakrotnie spację. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do butli gazowej stojącej obok drabiny. Odetnij zaworem do-

pływ gazu i wróć do kuchni. Przyjrzyj się zwłokom a znajdziesz niekompletny magnetofon (za skrzyżowanymi ramionami) i klucz do pokoju 322 (za jedną z dłoni). Wyjdź z kuchni i idź do motelu.

Wejdź głównym wejściem – drzwi otworzysz automatycznie za pomocą karty Cienia. Podejdź do recepcji i przejrzyj księgę gości. Obejrzyj także przegródki na klucze, zwłaszcza tę dla pokoju 322. Wyjdź na dziedziniec motelu drzwiami na prawo od recepcji i idź do pokoju, do którego prowadzą drewniane schodki (niedaleko płotu). Wewnątrz zapal światło włącznikiem koło drzwi i podjedź do lampy stojącej koło łóżka (ale nie tej blisko drzwi tylko tej drugiej). Zdejmij klosz i wyjmij zza żarówki taśmę audio. Idź następnie do łazienki. Przy drzwiach, koło podłogi są niewielkie drzwiczki. Otwórz je i podnieś klapkę wodomierza. Znajdziesz tam klucz do panelu sterowania motelem. Zabierz go i idź do sedesu. Podnieś klapę i wyjmij ze środka słuchawkę (w polskiej wersji opisanej jako „zatyczka do uszu"). Następnie podejdź do wanny i odsuń zasłonę. No tak – kolejne zwłoki. Przyjrzyj się im dokładnie. Odejdź od wanny i podłącz słuchawkę do niekompletnego magnetofonu. Następnie włóż do niego taśmę audio – usłyszysz bardzo ciekawe nagranie. Wróć teraz do recepcji motelu i przyjrzyj się skrzynce sterującej – jest obok przegródek na klucze. Otwórz drzwiczki skrzynki i przeczytaj zatknięty tam dokument. Kliknij także w przycisk alarmu po lewej stornie.

Wyjdź teraz na zewnątrz i przeszukaj zielsko rosnące pomiędzy schodami przeciwpożarowymi a schodkami prowadzącymi na piętro (do pokoju, który już odwiedziłeś). Powinieneś tam znaleźć klucz do rusztowań i czerwoną skarpetę. Klucz zabierz a skarpetkę obejrzyj. Następnie wejdź na drabinę przy schodach przeciwpożarowych (klapę otworzysz kluczem do rusztowań) i idź na dach. Tam czeka Cię część zręcznościowa.

Na początek przejdź powoli po deskach uważając na jeżdżące pojemniki.

Potem przeskocz na platformę po lewej, odwróć się i wskocz na drugą z platform. Gdy ta się przesunie musisz zeskoczyć z platformy na schody po prawej i wejść nimi na górę.

Następnie idź wzdłuż desek (jest tylko jedna droga) aż na sam koniec, gdzie spadniesz na dół.

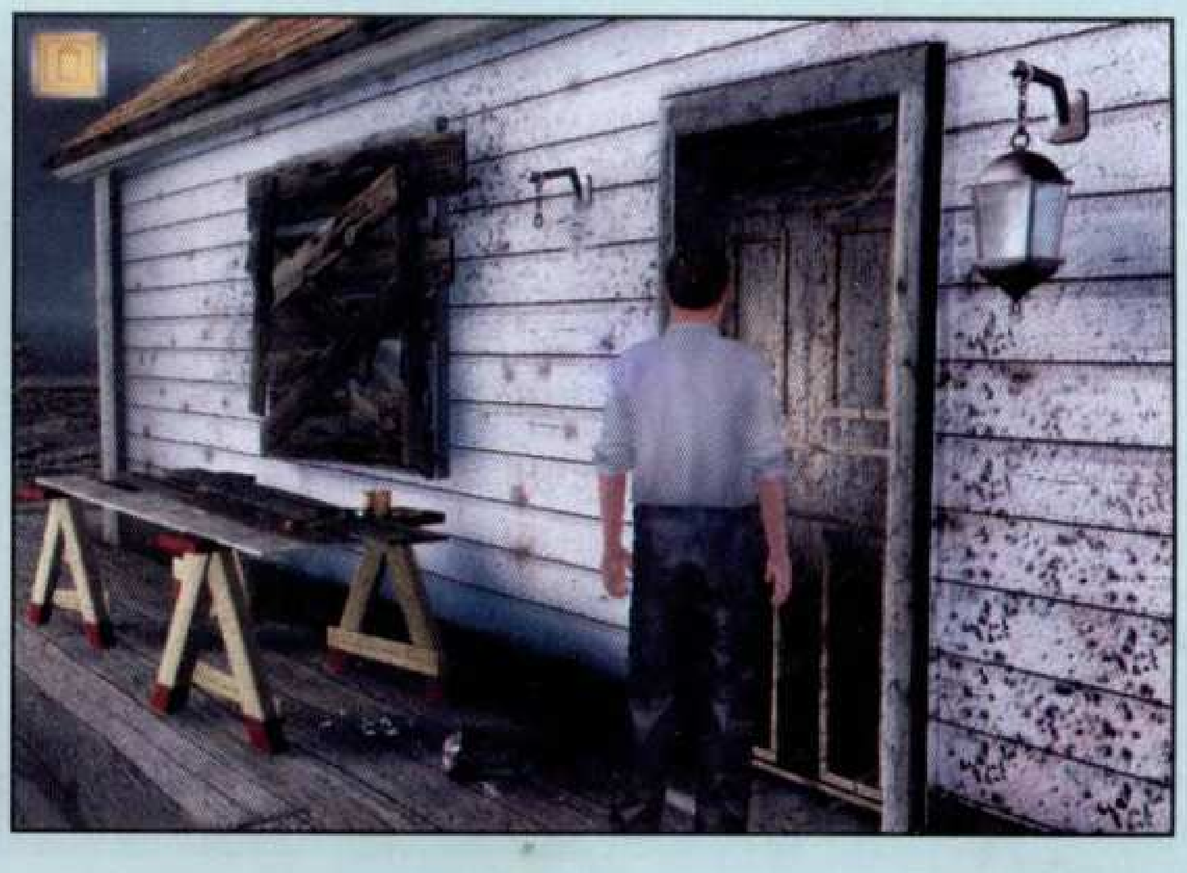
Przejdź po deskach w dolny prawy róg ekranu.

To już ostatni etap. Przejdź powoli po deskach, następnie podejdź do otworu w dachu i wciśnij spację. Zejdziesz na schody po przeciwnej stronie budynku. Idź na sam dół i otwórz drzwi prowadzące do motelu. Możesz teraz z niego wyjść i idź do przystani.

Zabierz płachtę (w polskiej wersji gry podpisana jest „okładka") z taczki – zobaczysz kartkę z trzema liczbami. Wejdź do łódki, zajrzyj pod drewnianą ławkę i zabierz maskę do nurkowania. Wciśnij teraz spację aby wypłynąć łódką na morze. Użyj maskę do nurkowania i wskocz do wody. Pod wodą podpłyń do unoszącego się tam ciała. Gdy już będziesz blisko przyjrzyj mu się uważnie. Na pasku jest zamek szyfrowy. Ustaw kombinację 36-26-35 a ciało wypłynie na powierzchnię. W łodzi przyjrzyj się zwłokom – znajdziesz cyfrową taśmę wideo. Przykryj ciało płachtą i wyjdź na brzeg.

Rozdział 2

Idź do recepcji motelu. Gdy zadzwoni telefon odbierz go – Robert zaprosi Cię na spotkanie. Idź schodami na górę i wejdź do pokoju w lewym górnym rogu ekranu. Gdy skończy się pierwsza część dialogów przyjrzyj się figurce krowy stojącej na biurku i przeczytaj umieszczony na podstawie napis. Dzięki temu rozmowa potoczy się dalej. Od Roberta dostaniesz klucz do schowka, kartę Psycho oraz kartę Rozciętej



Zasłony. Po rozmowie idź do pomostu dźwiękowego (Soundstage).

Wejdź do środka tylnymi drzwiami – otworzysz je za pomocą klucza do schowka. Wewnątrz znajdź duży wiklinowy kosz i otwórz go. Tak, to kolejny trup. Możesz już wyjść z budynku. Teraz skieruj się do motelu i wejdź na schody przeciwpożarowe, na pierwsze piętro. Wejdź w drzwi po prawej (otworzą się dzięki karcie Psycho).

Podejdź do stolika do makijażu. Zabierz z niego puderniczkę oraz pilnik do paznokci. Otwórz też klapkę na szczycie małego kuferka. W przegródkach musisz umieścić kolorowe pojemniki tak, aby pierwsze litery nazw kolorów (w wersji angielskiej) tworzyły słowo GORBY. W kolejności od lewej są to: zielony, pomarańczowy, czerwony, niebieski i żółty.

Obejrzyj dokładnie zawartość kuferka. Następnie podejdź do telewizora i włącz go. Kliknij też na stosik kart leżących obok. Znajdziesz w nich kartę topazową. Pozostałe karty musisz ułożyć tak, aby utworzyły napis „NORMAN BATES". Idź teraz obejrzeć półkę z książkami stojącą w rogu pokoju. Podnieś czerwoną książkę, otwórz ją i nożem przetnij pierwszą stronę okładki. Znajdziesz klucz Cyclo. Obejrzyj teraz dokładnie wiatrak wiszący pod sufitem. Pilnikiem do paznokci odkręć skrzydło a znajdziesz ukryta kamerę. Zanim wyjdziesz z pokoju obejrzyj jeszcze biblię leżącą na stoliku koło łóżka.

Wyjdź z pomieszczenia i zejdź drabiną na dół. Tam wejdź w drzwi po prawej. Wewnątrz włącz telewizor, otwórz dużą szufladę i drzwiczki. Znajdziesz aparat fotograficzny Polaroid. Kliknij na nim dwukrotnie. W tym momencie ktoś zacznie do Ciebie strzelać z dachu przeciwległego budynku. Wyjmij Polaroida i użyj go na oknie (wciśnij spację). Dzięki temu dowiesz się kto strzela i uda Ci się wybiec z pokoju. Podczas rozmowy ze snajperem odpowiedz „nie". Chwilę później nie będziesz musiał już się przejmować zabójcą – ktoś zepchnie go z dachu. Przeszukaj ciało (nic ciekawego nie znajdziesz, ale przyjrzeć się zwłokom i tak trzeba) i wróć do pokoju, z którego właśnie wybiegłeś. Podejdź ponownie do stolika z telewizorem i z szafki po lewej, zza słoja z oczami zabierz kartę Sabotażysty. Obejrzyj także półkę z książkami – przeczytaj wiadomość – a następnie obejrzyj gazetę leżącą na prawym stoliku koło łóżka i biblię z lewego stolika.

Wejdź teraz drabiną na pierwsze piętro i skieruj się do drzwi po lewej – otworzysz je kartą topazową. Znajdź leżącą na podłodze za łóżkiem walizkę i zajrzyj do środka. Wewnątrz są teczki z dokumentami – przejrzyj je. Następnie zabierz pudełko na DVD z półki z książkami i otwórz je. Wewnątrz jest mała kaseta wideo. Odtwórz ją w telewizorze (ma wbudowany magnetowid). Przeczytaj także list leżący obok. Ze stolika koło łóżka zabierz lornetkę i przeczytaj leżącą tam biblię. Przyjrzyj się także szkicom wiszącym na ścianie – poznasz wymiary kilku członków ekipy filmowej. Otwórz także szafę w ścianie przy drzwiach i przyjrzyj się paskom. W jednym z nich jest zamek szyfrowy. Ustaw następującą kombinację (od góry): 35-24-35.

Wyjdź na zewnątrz i wejdź na drugie piętro. Drzwi po prawej otworzysz kartą Sabotażysty. W środku włącz telewizor. Przyjrzyj się także cygaru i otwórz drzwiczki w dolnej części szafki. Kliknij na dachu modelu rezydencji a znajdziesz tam fragment scenariusza. Otwórz także środkową szufladę. Jest w niej jeszcze jeden model. Przyjrzyj mu się uważnie. Jeśli będziesz miał szczęście, znajdziesz w jednym z okienek sznurek, po pociągnięciu którego otworzy się kolejna skrytka (jeśli nie – nie przejmuj się, bez tego też dasz sobie radę). Podejdź następnie do szafy. Z kieszeni ubrań wyciągnij kartę Rozciętej Zasłony 2. Obejrzyj również wiadomość przypiętą do jednej z książek stojących na półce. Na koniec przyjrzyj się biblii i pigułkom stojącym na stoliku koło łóżka.

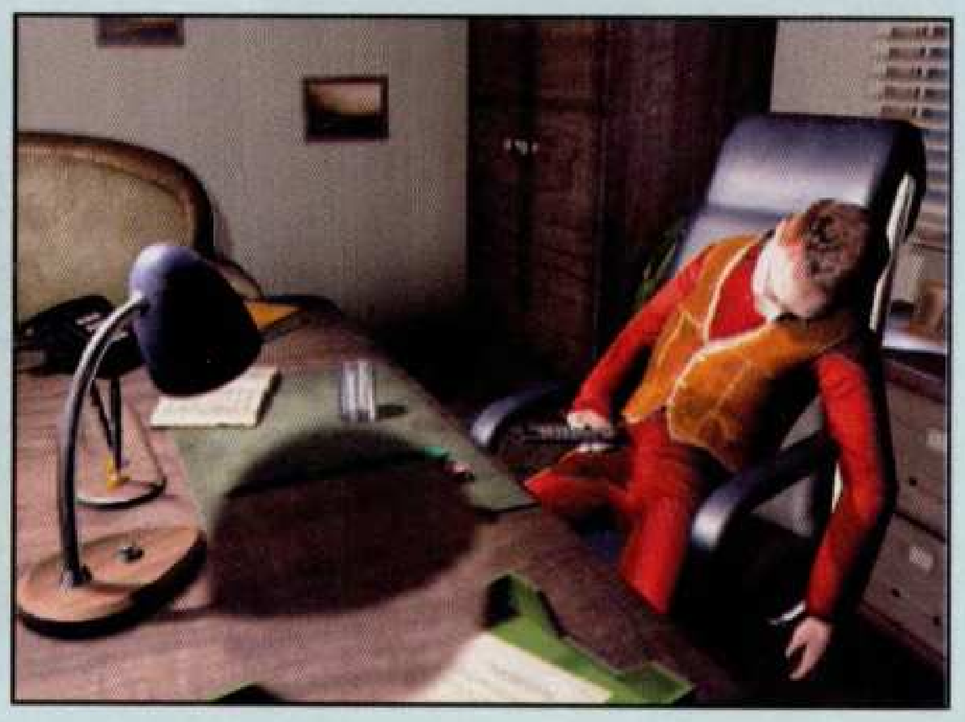
Wejście do kolejnego pokoju, który musisz przeszukać jest po lewej stronie przejścia prowadzącego do głównej części motelu. Drzwi otworzysz kartą Rozciętej Zasłony 2. Wewnątrz postępuj standardowo – włącz telewizor, przeczytaj listy i teczkę leżącą na stoliku, obejrzyj biblię i półkę z książkami.

Wróć teraz do pomostu dźwiękowego (Soundstages) i wejdź tylnymi drzwiami. Podejdź do drzwi z napisem „silence" i otwórz je kluczem Cyclo. Podejdź do panelu sterującego i spróbuj go użyć. Następnie idź do drzwi samochodu (tych od strony kierowcy) i użyj puderniczki na klamce. Zobaczysz odcisk dłoni. Możesz teraz otworzyć drzwi i zabrać ze schowka (przed siedzeniem pasażera) pierwszą połowę rozciętej karty. Podejdź następnie do bagażnika i otwórz go. No cóż, to kolejne zwłoki. Z ręki denata wyjmij różowy szalik. Wróć teraz do drzwi kierowcy, otwórz je i wciśnij pedał hamulca (to ten pośrodku). Otworzy się pokrywa pojemnika na poduszkę powietrzną – kliknij tam. Możesz już wyjść z budynku.

Rozdział 3

Idź na plan zdjęciowy. Na ruchomym podnośniku siedzi Robert z pętlą na szyi. Po drabinie wejdź do kabiny dźwigu. Przyciskiem po lewej opuść hak i zejdź na dół. Opuść podnośnik z Robertem za pomocą dźwigni na panelu sterującym. Po rozmowie z nim idź do biura, jest niedaleko budki telefonicznej.

Gdy będziesz w środku pociągnij za roletę na ścianie koło biurka a następnie przejdź do drugiego pokoju. Zobaczysz tam kolejne już dziś zwłoki. Przyjrzyj się fiolkom stojącym na biurku. Otwórz je przy pomocy noża. Nożem wydłub także pilota z ręki denata. Wyjmij pilota i wciśnij



spację. Zobaczysz go w powiększeniu. Wciśnij na nim zielony przycisk – podniesie się roleta po tej stronie ściany. Następnie wyświetl filmy przyciskami od 1 do 3. Po seansie wyjdź z biura i idź do budki telefonicznej. Dzwoni Konstancja z zaproszeniem do domu Brennera. W automacie telefonicznym znajdziesz też drugą połowę rozciętej karty i klej – sklej nim dwie połówki karty.

Idź do domu Brennera – to drewniany stary i zniszczony dom naprzeciwko biura. Drzwi do niego otworzysz przy pomocy sklejonej rozciętej karty. Gdy wejdziesz do środka, drzwi zatrzasną się za Tobą. To Konstancja chce poddać Cię próbie. Na jej pytanie odpowiedz „nie" a zostaniesz sam w pokoju z tykającą bombą. Na początek podejdź do fotela po lewej i zajrzyj do środka leżącej na nim torebki. Obejrzyj dokładnie szminkę. Następnie podnieś stojący na kominku zegar z figurką jastrzębia i przeczytaj napis umieszczony na jego podstawie. Musisz teraz dostać się do bomby. Możesz to zrobić na dwa sposoby. Pierwszy jest siłowy – zabierz ze stojaka koło kominka szufelkę, spod półki z książkami natomiast drabinkę i przystaw ją do ściany z bombą. Szybę w drzwiczkach bomby stłucz szufelką i przetnij nożem różowy drucik. Metoda druga jest bardziej wyrafinowana. Zamiast tłuc szybę możesz otworzyć drzwiczki kluczykiem, który znajdziesz w pudełku leżącym na stole – otworzysz je podając kod 314). Gdy już rozbroisz bombę spotkasz Konstancję. Po rozmowie z nią wyjdź na zewnątrz i idź do rezydencji.

Rozdział 4

Gdy wejdziesz do rezydencji spotkasz Jacka niosącego tacę ze strzykawkami z pokoju Roberta. Dowiesz się od niego, że Robert prosi o rozmowę z Tobą. Idź do pokoju Roberta – jest na piętrze po lewej. Po rozmowie wyjdź na korytarz i przeszukaj pozostałe pokoje. Na początek skieruj się do tego w lewym dolnym rogu ekranu. To pokój rodziców Roberta. Na krześle obok wejścia stoi pudełko z chińskimi ciasteczkami. Weź dwa i przeczytaj umieszczone w nich wróżby. Przyjrzyj się także staremu gramofonowi. Klikaj na płytach stojących poniżej. Jedna z nich otwiera pudełko pozytywki – przeczytaj ukryty wewnątrz dokument. Przyjrzyj się także kalendarzowi na ścianie i wszystkim obrazom. Jeden z nich odchyli się odsłaniając zdjęcie Roberta śmiejącego się przy nagrobku Waltera.

Pokój po prawej należy do Alicji. Zajrzyj do szafy i przyjrzyj się ubraniom. Po drugiej stronie łóżka, na drążku siedzi gadający ptak. Wystrasz go pistoletem i otwórz klapkę po prawej stronie drążka. Ze środka wyjmij drewnianą rybę i wetknij ją w dziób pelikana (przy półce po lewej). Z otwartej w ten sposób szufladki zabierz klucz do piwnicy. Obejrzyj także pocztówkę a poznasz przepis na szarlotkę. Ostatni pokój, zaraz przy schodach to pokój Jacka. Obejrzyj w nim biblię, szafkę przy łóżku oraz stojące na stoliku zdjęcie Alicji.

Idź teraz do piwnicy – wejście do niej jest pod schodami, w korytarzu prowadzącym do sali balowej. Podejdź do stolika po prawej stronie i obejrzyj wszystkie urządzenia oraz dokumenty. Odwróć się i podejdź do przeciwległej ściany. Ze skrzynki z jabłkami zabierz kilka sztuk a z szafki poniżej weź mąkę i paczuszkę sproszkowanego cynamonu. Natomiast z drugiej części półek zabierz ptasią maszynę. Możesz już wyjść z piwnicy.

Idź na plan zdjęciowy i idź do budki telefonicznej. Zadzwoń do Jacka, telefon ma duży przycisk z napisem „Jack" – wciśnij go. Następnie wejdź do domu Brennera. Obejrzyj kopertę leżącą na stole i przeszukaj wszystkie książki stojące na półce aż nie znajdziesz zakładki ze zdjęciami z Bram Nieba.

Idź do kościoła – dotrzesz do niego drzwiami w makiecie kończącej plan zdjęciowy. Nie wchodź jednak do wnętrza kościoła, tylko idź w prawo, na dziedziniec. Podejdź do warsztatu kamieniarza, zabierz leżącą na trumnie piłę i przyjrzyj się przyczepionemu tam kawałkowi papieru. Obejrzyj także wszystkie nagrobki na cmentarzu. Podczas tych oględzin jakiś cień przemknie się do kościoła. Idź za nim. Podążaj za cieniem do drzwi prowadzących na wieżę. Wbiegnij na samą górę, na końcu strzel do tajemniczej postaci. Zejdź na dół i przyjrzyj się zwłokom. Odkryjesz, że kobieta była już martwa gdy do niej strzelałeś. Przejdź do głównej części kościoła i podejdź do konfesjonału. Otwórz drzwi po prawej i wejdź do środka. Powinno to unieszkodliwić pułapkę czyhającą na Ciebie gdybyś najpierw wybrał lewe drzwi. Wyjdź z konfesjonału i dopiero teraz wejdź lewymi drzwiami. Obejrzyj książkę i podnieś torebkę. Ze środka zabierz lakier do paznokci oraz szminkę. Obejrzyj torebkę raz jeszcze. Nożem przetnij skórę a znajdziesz prawo jazdy. Zabierz także brązowe szaty z rogu po prawej.

Idź do ołtarza i przyjrzyj się statuetce z globusem. Obracając obrazki ustaw następującą kombinacje (od góry): góry, klatka, tygrys. Będziesz mógł otworzyć pudełko na szczycie. Otwórz także małe drzwiczki pod globusem – znajdziesz tam kartę topazową 2. Idź teraz do zakrystii po lewej.

Podejdź do stołu i zabierz kilka monet. Podejdź z nimi do jednorękiego bandyty stojącego pod ścianą i zagraj trzy razy. Powinieneś wygrać kasetę wideo Kellera, niebieski slajd i pudełeczko AnDia. Teraz znajdź szafę w ścianie na prawo od automatu do gry i z książki zabierz zakładkę z Bramami Niebios (jeśli masz już taką z domu Brennera to możesz to ominąć).

Wróć do części głównej kościoła i wejdź po schodkach na ambonę. Przyjrzyj się pulpitowi i wsuń zakładkę z Bramami Niebios do szczeliny po lewej. Otworzy się skrytka z kosmetyczką. Zabierz z niej kartę Sabotażysty 2 i kopertę. Rozetnij ją nożem i przeczytaj obydwa listy. Podejdź teraz do witraży za ołtarzem. I odnajdź ten oznaczony napisem „Święty Robert". Popchnij kamień z imieniem pod witrażem. Za nim kryta jest karta Psycho 2 i czerwony slajd. Wyjdź z kościoła. Spotkasz gadającego ptaka, który zaprowadzi Cię na bagna. Przy pomoście po prawej tonie Alicja. Szybko biegnij na wzgórze po lewej i przepiłuj piłą stracha na wróble. Z jego środka zabierz drewnianą poręcz i za jej pomocą wyciągnij Alicję z bagna. Po rozmowie z Alicją (jak się okazuje Alicja jednak mówi) trafisz na parter rezydencji. Aby móc dalej rozmawiać z Alicją musisz jej przygotować szarlotkę.

Idź do kuchni. Jeśli jeszcze nie masz masła, wyjmij je z lodówki. Za lodówką jest szafka i kuchenka. Idź tam i przyjrzyj się szafce koło kuchenki. Otwórz drzwiczki i przenieś patelnię na kuchenkę – stanie się to automatycznie po kliknięciu. Zabierz także dużą łyżkę i cytrynę z górnej półki oraz żółtą miskę z dolnej (automatycznie trafi na blat szafki). Przyjrzyj się misce i pokrój nożem jabłko oraz cytrynę. Kliknij na misce aby przesypać zawartość na patelnię. Posyp to sproszkowanym cynamonem oraz cukrem pudrem (leży na blacie po lewej). Otwórz piekarnik i wyjmij z niego blachę do pieczenia. Wysmaruj ją masłem. Za pomocą dużej łyżki przełóż zawartość patelni na blachę. Następnie przyjrzyj się dużej misce i wrzuć do niej masło, brązowy cukier (leży obok cukru pudru) oraz mąkę i zmieszaj to wszystko

łyżką. Teraz przełóż to na blachę i włóż blachę do piekarnika. Włącz kuchenkę pokrętłem po lewej, odczekaj chwilę i wyjmij z piekarnika gotową szarlotkę.

Idź do pokoju Alicji. Za pierwszym razem gdy będziesz jej mógł zadawać pytania zrób to w dowolnej kolejności. Jednak już za drugim, gdy zostanie Ci tylko pięć słów, wybierz kolejno te: tata, bomba, samobójstwo, mama, władza.

Wyjdź na korytarz i spróbuj wejść do pokoju Jacka (to ten koło schodów). Jack ma jakieś wizje. Czas go trochę nastraszyć. Idź do pokoju rodziców Roberta i podejdź do szafy po lewej. Zajrzyj do środka, przebierz się w suknię i idź do pokoju Jacka.

Po długiej rozmowie otrzymasz klucz do biblioteki.

Na razie jednak wyjdź z domu i idź do basenu. Przebierz się w strój kąpielowy i wskocz do wody. Podpłyń do skrytki w dnie i otwórz ją. Zajrzyj do ukrytego tam pudełka i przeczytaj dokument. Możesz już wrócić do rezydencji i iść do biblioteki – dotrzesz do niej schodami w sali balowej przez drzwi po lewej. Podejdź do półek po prawej. Stoi tam kilkanaście tomów encyklopedii. Kilka z nich ma litery na grzbietach zaznaczone na szaro. Kliknij w odpowiedniej kolejności na litery A (tom 1), N (tom 3), D (tom 2), I (tom 4), A (tom 5).

Otworzy się szufladka z dokumentami o leku AnDia – przeczytaj je. Podejdź teraz do stolika z szufladami. Z pudełka na cygara po prawej zabierz wszystkie. Następnie otwórz pudełko na cygara stojące na górnej półce i w pustym miejscu umieść cygaro „Winston Churchill". Otworzy to dolną szufladę – przejrzyj wszystkie znajdujące się w niej dokumenty. Zabierz teraz wszystkie mieszadełka stojące w pojemniku na lewo od cygar. Za pomocą mieszadełka z napisem „Coska" otwórz druga szufladę od dołu i przejrzyj jej zawartość. Aby otworzyć ostatnią z szuflad przyjrzyj się drzewu genealogicznemu wiszącemu nad szufladami. W prostokącie stylizowanym na pocztówkę przybij pieczątkę (masz ją z biura Roberta). W ostatniej z szuflad znajdziesz taśmę wideo Thornhilla i kilka teczek – przejrzyj je. Wyjdź z pokoju.

Rozdział 5

Znajdziesz się w pokoju Alicji. Po pierwszej rozmowie wybierz ptasią maszynę i wciśnij trzeci biały przycisk licząc od lewej. Pokrętłem na dole ustaw poziom pierwszy (pokrętło ustawione w górę) a następnie poziom drugi (pośrodku). Rozmowa potoczy się dalej – przy pomocy Alicji zadzwonisz do Roberta z ptasią maszyną podłączoną do telefonu. Wciśnij pierwszy przycisk od lewej. Po chwili kliknij jeszcze dwa razy na ten przycisk. W efekcie Robert poprosi Cię do swojego pokoju. Idź do niego. Po rozmowie idź do kościoła – na cmentarz.

Spotkasz tam Jacka, który właśnie skończył przygotowywać groby dla wszystkich ofiar. Po kolei musisz umieścić nagrobki nad właściwymi trumnami. Pomoże Ci w tym znajomość prawdziwych nazwisk członków ekipy filmowej:

- William Morton – John „Scottie" Ferguson,
- Bob Lawrence – Michael Armstrong,
- Stefen Fischer – Gavin Elster,
- Shaw Brandon – Arthur Toothbridge,
- Michael Keller – Hermann Gromek,
- Carol Jones – Norma Basten,
- Kay Keane – Blanche Tyler,
- Ingrid Petersen – Lila Samuels.

Gdy skończysz ustawiać nagrobki zabierzesz się za kopanie grobu dla siebie samego. Jednak gdy Jack odwróci się na chwilę wciśnij spację aby uciec z cmentarza. Idź do rezydencji, do sypialni Roberta. Po pierwszej rozmowie trafisz z nim do ukrytego pokoju, tam rozmowa potoczy się dalej. Na jej końcu będziesz zmuszony zastrzelić Roberta. Przeszukaj ciało – w kieszeni znajdziesz kolejną kartę i trafisz do pokoju Roberta. Podejdź do stolika w rogu i przyjrzyj mu się z bliska. Na zamku szyfrowym przesuń ziemię w lewo a łódkę przenieś koło wysepki oznaczonej „Ithica".

Teraz już tylko ustaw szyfr 1221 a otworzysz wszystkie szuflady w biurku – znajdziesz w nich kartę Szału, kartę Szału 2 i kartę do sejfu. Zanim wyjdziesz obejrzyj jeszcze książki na półce nad łóżkiem.

Idź na dziedziniec motelu i wejdź do pokoju, do którego drzwi są koło zarośli w których znalazłeś klucz do rusztowań. Wewnątrz otwórz szafę i pudełko, które w niej znajdziesz. Jest w nim list, który koniecznie przeczytaj. Następnie podejdź do półek z książkami i przyjrzyj się kompasowi. Ustaw igłę kompasu tak, aby wskazywała kierunek pomiędzy N a NW. Otworzy to skrytkę – przejrzyj wszystkie ukryte w niej dokumenty. W telewizorze odtwórz taśmę Kellera oraz taśmę Thornhilla. Na stoliku koło telewizora stoi także miniatura Statuy Wolności. Kliknij na jej oko – to ukryta kamera. Przyjrzyj się także leżącemu

tam wiecznemu piórze. Przeczytaj także oczywiście biblię.

Wyjdź na zewnątrz i idź do pokoju w głębi, na prawo od schodów przeciwpożarowych – drzwi otworzysz kartą topazową 2. Otwórz szafę i zabierz z niej szpile do broszy i szary sweter. Następnie podejdź do stolika i broszą kliknij na szczycie piramidy – otworzysz skrytkę ukrywającą kawałek papieru – przeczytaj go. Zanim wyjdziesz rzuć także okiem na biblię.

Ostatni pokój, którego nie odwiedziłeś jest na drugim piętrze po prawej. W środku otwórz szafę i przyjrzyj się nalepkom na walizkach, potem pudełku cygar na stoliku z telewizorem i biblii leżącej na szafce przy łóżku.

Wróć teraz do rezydencji i wejdź do biura Roberta. Otwórz sejf za pomocą karty do sejfu. W środku są trzy szufladki. Przeczytaj wszystkie znajdujące się w nich dokumenty i zabierz rzutnik do slajdów oraz zielony slajd. Gdy do pokoju wejdzie Alicja porozmawiaj z nią. Po rozmowie wybierz rzutnik i wetknij do niego wszystkie trzy kolorowe slajdy. Otworzy to sekretne przejście prowadzące do ukrytego pomieszczenia. Idź tam.

Podejdź do stołu montażowego i wciśnij przycisk pośrodku a następnie w środkowy ekran. Po obejrzeniu filmu i rozmowie ponownie kliknij w ekran. Po kolejnym fragmencie przyjrzyj się ekranowi i znajdź trzecią rękę na ostatniej klatce filmu ze sceną zabójstwa w wieży kościelnej. Gdy już rozwiążesz wszystkie zagadki pojawi się Jack i... Ale to już musisz obejrzeć sam. ❐

KONKURS

WARCRAFT III

„Warcraft 3" najnowsze dzieło firmy Blizzard, to gra, której nie trzeba przedstawiać. Z okazji jej premiery, wspólnie z firmą CD Projekt, wydawcą „Warcrafta 3" w Polsce, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Nagrody, jakie można w nim wygrać to 15 gier „Warcraft 3" oraz 3 gry „Warlords Battlecry 2". By wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać poprawne odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Wymień cztery rasy, którymi możesz kierować w „Warcraft 3"?

2. Czy w grze występują jednostki pływające?

2. Jaki jest maksymalny poziom doświadczenia bohatera?

a) 6

b) 10

c) 15

Wśród osób, które nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 15 gier „Warcraft 3". Spośród nich trzy osoby otrzymają dodatkowo grę „Warlords Battlecry 2". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 sierpnia 2002 r.

KUPON KONKURSOWY WARCRAFT III

ŚGK 08/2002

NA SKRÓTY

GRAND THEFT AUTO 3

Podczas gry wpisz dowolny z poniższych kodów:

GUNSGUNSGUNS – wszystkie bronie.
GESUNDHEIT – odnowienie punktów życia.
NOPOLICEPLEASE – nie jesteś ścigany przez policję.
GIVEUSATANK – czołg.
BANGBANGBANG – wysadzasz w powietrze samochody.
ILIKEDRESSINGUP – zmiana stroju.
WEAPONSFORALL – przechodnie wyposażeni są w broń.
TIMEFLIESWHENYOU – przyspiesza czas.
MADWHEATER – niespodziewane zmiany pogody.
CORNERSLIKEMAD – Twoje auto doskonale trzyma się nawierzchni.
NASTYLIMBSCHEAT – nieśmiertelność.
CHTTYCITTYBB – latające samochody.
PEASOUP – mgła.
MOREPOLICEPLEASE – nie jesteś ścigany przez policjantów.
IFIWEREARICHMAN – otrzymujesz więcej pieniędzy.
CORNERSLIKEMAD – Twój samochód posiada lepsze hamulce.
ANICESETOFWHEELS – niewidzialne samochody.
SKINCANCERFORME – ładna pogoda.
ILIKESCOTLAND – zachmurzenie.
ILOVESCOTLAND – deszczowa pogoda.
PEASOUP – mgła.
MADWEATHER – ulewny deszcz.
BOOOOORING – szybsza gra.
BANGBANGBANG – niszczy wszystkie pojazdy.
ITSALLGOINGMAAAD – wszyscy walczą ze wszystkimi.

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

NEVERWINTER NIGHTS

Wciśnij tyldę [~], by przywołać konsolę. W niej wpisz: „DebugMode 1". Wówczas ponownie wciśnij tyldę [~] i następnie [TAB]. Powinieneś otrzymać listę dostępnych funkcji w programie. Naciśnięcie klawisza [TAB] spowoduje przewinięcie listy w dół.
Triki:

SetCHA X – ustawia wskaźnik Charisma na liczbę **X**
SetSTR X – ustawia wskaźnik Strength na liczbę **X**
SetINT X – ustawia wskaźnik Intelligence na liczbę **X**
SetWIS X – ustawia wskaźnik Wisdom na liczbę **X**
SetCON X – ustawia wskaźnik Constitution na liczbę **X**
dm_givegold X – dodaje złoto, dzie **X** to jego ilość
GetLevel X – zwiększa poziom o liczbę **X**
dm_god – nieśmiertlność bohatera

Każdy z trików powinieneś zaakceptować klawiszem [ENTER] i po poprawnym jego wpisaniu usłyszeć komunikat „Success". W niektórych przypadkach, jak SetCHA usłyszysz komunikat „Entered Target Mode". Wówczas musisz wskazać postać, na której chcesz użyć tego triku.

Pełna lista trików:

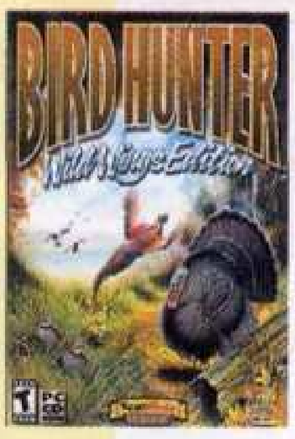
ModAge #
ModAttackBase #
ModSave
ModSTR #
ModDEX #
ModCON #
ModINT #
ModWIS #
ModCHA #
ModSaveFort
ModSaveReflex
ModSaveWill
ModSpellResistance #
SetAge #
SetAttackBase #
SetSave
SetSTR #
SetDEX #
SetCON #
SetINT #
SetWIS #
SetCHA #
SetSpellResistance #
GiveXP #
GiveLevel #
runscript NAME
GetVarInt
GetVarFloat
GetVarString
GetVarObject
GetVarVector
SetVarInt
SetVarFloat
SetVarString
SetVarObject
SetVarVector
GetVarModInt
GetVarModFloat
GetVarModString
GetVarModObject
GetVarModVector
SetVarModInt
SetVarModFloat
SetVarModString
SetVarModObject
SetVarModVector
SetAppearance

TR

WARLORDS BATTLECRY

Podczas gry wpisz poniższe kody:
iamatank – nieśmiertelność;
full map – pokazuje całą mapę;
iamaloser – przegrana misja;
iamawinner – wygrana misja;
iamanarchmage – wszystkie zaklęcia.

BIRD HUNTER WINGS EDITION



wwflock – idziesz do najbliższego stada ptaków;
wwcovey – idziesz do najbliższego gniazda ptaków
wwcallin – idziesz do najbliższych zwierząt;
wwnofear – ptaki nie boją się Ciebie
wwgobler – przenosi Cię do najbliższego indyka
wwflash – tworzy błyskawicę.

Karabin maszynowy:
Naciśnij [F2], następnie wpisz „add avenger".

PRZEKRĘTY – FALLOUT TACTICS

Czy można gdzieś przekręcić Fallout Tactics? A jeżeli problem mamy postawiony na głowie?

Zacznijmy z innej beczki.

Czy Fallout Tactics może nas przekręcić? OH YESS! Tu nie mam żadnych wątpliwości. I nie chodzi o drobiazg – co Fallout wykroi nam w Falloucie. Fallout Tactics to bandyta, który potrafi wyleźć sam z siebie i wdepnąć w nasz osobisty czas rzeczywisty.

Żeby nie być gołosłownym – tkwię w redakcyjnej niszy jeden dzień (i noc), drugi dzień (i noc), trzeci świt (i zmierzch). Kolega ManJAk bodzie mnie w plechy wzrokiem pełnym zanęty: „napisz coś, facet! Do jasnej cholery!". A ja nic – gram w Fallout Tactics. Co mi tam ManJAk, co mi tam czas – zegarka nie używam od lat, panu Billowi Gatesowi nie ufam do takiego stopnia, że Windows może swoim timerem do woli pstrykać w kącie pulpitu – i tak mu nie wierzę. Ale skądś trzeba brać poczucie czasu... MAM! Każde SAVE w Falloucie opatrzone jest godziną, minutą i datą. Mamy czerwiec? No i pięknie! Panta rei – jak mawiali, zanim upadli. A tymczasem załatwieni Władcy Zwierząt, Szpony Śmierci cienko przędą, na horyzoncie pojawił się pierwszy Mutant. Co jest?! W dwa dni i noce zrobił mi się lipiec. WAAKACJEEE!!! Tylko co ManJAk robi jeszcze w swoim fotelu? Sprawdziłem datę – na SAVE, oczywiście: Bunkier Beta – Lipiec 9 2197. 23:26. 1167K. Rok 2197! A ja, z Bożej łaski palant, od tygodnia mam czas Fallouta w moim czasie rzeczywistym! Z wakacjami trzeba wziąć na wstrzymanie.

IKI

WARCRAFT

Podczas gry wciśnij ENTER. Przywoła to okienko służące do wpisania wiadomości dla drugiego gracza. W nim wpisz dowolny z poniższych kodów i następnie zaakceptuj klawiszem ENTER. Jeśli wszystko wykonasz poprawnie pojawi się komunikat „Cheat enabled" w lewym dolnym rogu. Lista ułatwień:

Iseedeadpeople – cała mapa;
allyourbasearebelongtous – natychmiastowe zwycięstwo;
somebodysetupusthebomb – natychmiastowa przegrana;
thereisnospoon – nielimitowane mana;
whosyourdaddy – niewidzialność.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Wejdź do **SPECIAL MENU** i wpisz dowolny z poniższych kodów. Jeśli wykonasz to poprawnie powinieneś usłyszeć śmiech. Ponowne wpisanie triku spowoduje jego dezaktywację.
Jako kod wpisz:

ARACHNID lub **IMIARMAS** – będziesz mieć dostęp do wszystkich poziomów, filmików i obrazków.
ORGANICWEBBING – nieskończona sieć.
KOALA – kontrolujesz wszystkie walki.
IMIARMAS – wybór poziomu.
ROMITAS – przejście do następnego poziomu, zatrzymaj grę i wybierz opcję NEXT LEVEL.
HEADEXPLODY – dodatkowe poziomy treningowe.
GIRLNEXTDOOR – grasz jako Mary Jane.
HERMANSCHULTZ – grasz jako The Shocker.
REALHERO – grasz jako policjant.
CAPTAINSTACEY – grasz jako Captain Staisy.
KNUCKLES – grasz jako „thug model 1".
STICKYRICE – grasz jako „thug model 2".
THUGSRUS – grasz jako „thug model 3".
DODGETHIS – atak jak w fimie „Matrix".
FREAKOUT – kostiumy goblina.
SPIDERBYTE – mały Spider-Man.
GOESTOYOURHEAD – wielkie stopy i głowa Spider-Mana.
JOELSPEANUTS – przeciwnicy mają wielkie głowy.
UNDERTHEMASK – widok z pierwszej perspektywy.
CHILLOUT – gigant.
Pinhead Bowling mini-game: zbierz 10.000 punktów w grze, a w menu treningowym czekać Cię będzie mini-gra.

Vulture cut-sceny: zbierz 20.000 punktów w grze, a odblokujesz cut-sceny w CG menu.
Shocker cut-sceny: zbierz 30.000 punktów w grze, a odblokujesz cut-sceny w CG menu.
Green Goblin cut-sceny: ukończ grę jako bohater lub na najwyższym poziomie trudności.
Nieskończona sieć: zbierz 50.000 punktów w grze.
Gra Alexem Rossem – ukończ grę na normalnym lub wyższym poziomie trudności i udaj się do „Special Menu".
Gra Green Goblinem – ukończ grę na poziomie bohatera lub superbohatera a otrzymasz dodatkową opcję w „Special Menu", będziesz mógł zagrać jako Harry Osborn.
Gra Green Goblinem (uproszczona wersja) – uruchom grę na poziomie bohatera lub superbohatera. Na pierwszym poziomie włącz pauzę i wejdź do głównego menu. Wpisz kod ARACHNID i przejdź do Level Warp. Wybierz poziom Conclusion... i opuść grę. Gdy do niej wrócisz zajrzyj do Secret Store...
Gra Peter Parkerem – ukończ grę na łatwym lub wyższym poziomie trudności.
Gra wrestlerem – ukończ grę na łatwym lub wyższym poziomie trudności.

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz:
levelup – przejście do następnego poziomu;
levelmax – najwyższy poziom;
ineedwood – dodaje drewno;
ineedmeat – dodaje mięso;
ineedrice – dodaje ryż;
ineedfood – dodaje żywność;
ineedwine – dodaje wino;
ineediron – dodaje żelazo;
ineedall – dodaje wszystko;
ineedopenfog – pokazuje całą mapę;
fps – ilość klatek na sekundę.
Możesz także spróbować pozostałych trików:
superman_ex
speed_ex
ineedswin
ineedsuperpower
ineedopenallstory
ineedclear
ineedhelpme
ineedown
net
birth_ex
addspeed_ex
subspeed_ex
rain_ex
dayandnight_ex
gale_ex
screenshot
screenshot_ex
hlylevelup
nettest_ex
superscreenshot_ex
savent_ex
skill_ex
valiantscale_ex
ver
allmj_ex
r18
r19

Tylko jak odkuć się na Falloucie?

Niewiele da się wykrzesać, ale akurat z misji w Macombe wyniosłem jedno kapitalne spostrzeżenie.

Każdy Gracz ma swoje widzimisię przy kompletowaniu drużyny. Ale już dawno przyuważyłem, że autorzy tego programu to goście z nabiałem w pełni, więc i moja drużyna to w połowie zgrabne panienki. Dwie z nich: Stevi i Kra to moja główna siła dywersyjna – błyskawicznie przenikają na zaplecze wroga, robią co przystoi porządnym panienkom, po czym znikają w ciemności, za sobą zostawiając zwykle niezłe jatki. Jak się okazało w Macombe autorzy Fallouta Tacticsa zgotowali mi jeszcze jedną niespodziankę. Panienki w roli komandosów są wręcz niezastąpione – ich zwinność pozwala przenikać tam, gdzie facet musi przebić się jak buldożer! Więcej – są takie miejsca, gdzie nasza męska toporność nigdy nie będzie miała dostępu.

Otóż – dziewczyny w Tactiksie potrafią przeciskać się przez dziury w płotach, czego facetom nigdy nie uda się dokonać. W ten sposób Kra i Stevi znalazły dwie drogi przez Macombe, których facet nawet nie zauważył. Wówczas misja wyglądała tak – moja główna siła uderzeniowa toczyła jeszcze zażarte boje gdzieś w połowie miasta, a tymczasem Kra i Stevi mogły właściwie wziąć urlop, bo tam, gdzie miał dotrzeć cały mój oddział, ostatnie duszyczki bandytów polatywały nad pobojowiskiem. Ale dziewczynom zostało trochę amunicji, więc ruszyły na spotkanie głównej falangi i od niechcenia spacyfikowały połowę wioski, pozostającą dotąd poza zasięgiem podstawowego oddziału.

Wnioski? Dziewczyny z Fallout Tacticsa są tak dobre, jak sławne łączniczki z Powstania Warszawskiego – przejdą przez byle dziurę w murze, a barykady mogą im nagwizdać. Nie ma tego w instrukcji. Ale w grze to jest. Kto mi pokaże grę, która jest lepsza niż to, co wynika z reklam? Fallout Tactics trzyma klasę serii Falloutów. ❑

Przekręcił: Vicor

GRACZ NA

RAPORT SPECJALNY

W wakacje łączą wszystkich ludzi. Latem na plażach spotykają się pracownicy biurowi, księgowe, sekretarki, doradcy podatkowi, przedstawiciele handlowi, studenci, modelki, śpiewacy operowi, uczniowie różnych typów szkół i cała masa reprezentantów innych grup zawodowych. Wiele z owych osób należy także do nieformalnego stowarzyszenia „nałogowych graczy komputerowych". Dla nich każdy dzień bez własnego „blaszaka" pod ręką powinien być prawdziwą męką. Jak jest jednak naprawdę? Czy da się wytrzymać podczas wyjazdu bez komputera? Jak sobie radzić w tych trudnych chwilach? Odpowiedź na te pytania znajdziecie w tekście.

Maciej Jasiński

WARTO WIEDZIEĆ

- **bilet wstępu do Tatrzańskiego Parku Narodowego: normalny 3 zł., ulgowy 1,50 zł.**
- **zwiedzanie Muzeum Oddziału Państwowych Zbiorów Sztuki na Wawelu w Pieskowej Skale – 3 zł.**
- **bilet do Muzeum Historii Katowic: normalny 6 zł., ulgowy 3 zł. (w soboty bezpłatnie)**
- **miejscówka w trzyosobowym wagonie sypialnym w PKP – 80 zł. (do ceny dolicza się jeszcze opłatę za bilet)**
- **zwiedzanie Zamku Królewskiego w Warszawie: bilet normalny 15 zł., ulgowy 8 zł.**
- **bilet do muzeum Zamoyskich w Kozłówce: normalny 10 zł., ulgowy 5 zł., rodzinny (dwóch opiekunów i dziecko) 20 zł.**

W domowym zaciszu

Zasadniczo aktywni użytkownicy komputerów wyróżniają się spośród zwyczajnych ludzi kilkoma charakterystycznymi cechami. Dość wspomnieć o: jasnej karnacji skóry (a raczej wieloletnim braku opalenizny), podkrążonych oczach, grubych szkłach w okularach, lekko pochylonej sylwetce, wiecznym uśmiechu na twarzy i optymizmie życiowym. Od intensywności występowania wspomnianych cech zależy natomiast stopień przywiązania do popularnego sprzętu domowego nazywanego komputerem.

Na samym szczycie owej hierarchii są ludzie, którzy tylko pod przymusem oddalają się od swego komputera. Dla nich wakacje, to po prostu nieco więcej wolnego czasu na przetestowanie kolejnego zestawu gier. Nie interesuje ich wyjazd z rodziną czy ze znajomymi, a akceptują jedynie wycieczkę do wirtualnego świata wykreowanego na ekranie monitora.

Na szczęście fani gier komputerowych nie powinni w tym roku narzekać na ubogą wakacyjną ofertę polskich dystrybutorów. W okresie letnim do sklepów trafiły, lub dopiero trafią takie produkcje jak: *Grand Theft Auto 3*, *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, *Sea Dogs*, *Duke Nukem Manhattan Project*, *Soldier of Fortune 2: Double Helix*, *Unreal Tournament 2003*, *Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika* czy wreszcie *Warcraft 3*. Zatem zaoszczędzone na wyjeździe z domu pieniądze, można przeznaczyć na powiększenie posiadanego zestawu gier.

Zanim się jednak na dobre utonie się w „wakacyjnym szaleństwie", warto może pomyśleć o jakimś niewielkim wzmocnieniu posiadanego sprzętu. Letni czas sprzyja bowiem różnym promocjom i obniżkom cen w sklepach. Możliwe jest zatem bardzo okazyjne kupno nowych podzespołów, których możliwości w pełni ukażą się później chociażby w takim *Unreal Tournament 2003*.

Wakacje to również idealny czas aby odświeżyć dawne znajomości i odwiedzić mieszkających w pobli-

WAKACJACH

żu kolegów, a także oczywiście urocze koleżanki. Wizyty te nie będą miały jednak charakteru towarzyskiego, lecz będą służyły bardzo konkretnemu celowi – budowie sieci lokalnej. Szczegółowy opis jej konstrukcji znajdziesz w Wydaniu Specjalnym Świata Gier Komputerowych 2/2002. Wspomnę jednak tylko, że przy ośmiu osobach koszt budowy sieci jest bardzo korzystny i nie powinien przekroczyć 200 złotych na każdego z graczy.

Z komputerem na plaży

Z założenia wakacje powinny być czasem radości, okresem pełnym przyjemności i rożnych atrakcyjnych doznań. Dla jednych udane wakacje, to takie w czasie których poleżą plackiem na plaży, dla innych liczy się intensywne chodzenie po górach, żeglowanie lub chociażby czytanie książek. Są też osoby traktujące wyjazdy jako sposób nawiązywania nowych przyjaźni i znajomości, zwykłej ludycznej zabawy czy też budowy ściślejszych więzi wewnątrzrodzinnych. Jak w tym odnajduje się gracz. Jeżeli brak komputera wywołuje u kogoś smutek, to dla niego wielodniowy wyjazd bez owego sprzętu, będzie okresem niezbyt przyjemnym. Jednak nawet w najbardziej dzikich rejonach naszego globu można znaleźć dostęp do jakiegoś „blaszaka", wystarczy tylko dobrze poszukać.

Również w tak zacofanym cywilizacyjnie kraju jak Polska, niemal przy każdej ulicy znajduje się jakaś kafejka internetowa. Od pewnego czasu owe „domy rozkoszy" powstają też w miejscowościach typowo wypoczynkowych. Gracz nie powinien się zatem obawiać, że nawet wyciągnięty gdzieś nad morze będzie musiał co najwyżej pogrywać w brydża z rodziną.

Dla osób, które nie bywały do tej pory w kafejkach – śpieszę wyjaśnić, że jest to takie miejsce, w którym można do woli testować swoje ulubione gry sieciowe. Trzeba tylko wnieść wcześniej niewielką opłatę manipulacyjną – kilka złotych za godzinę użytkowania sprzętu. Pamiętajmy jednak, że kafejki to nie tylko granie, lecz także łatwy i szybki dostęp do internetu. Można zatem sprawdzić czy ktoś przysłał maila, przejrzeć jakiś serwis informacyjny czy chociażby porozmawiać na forum dyskusyjnym ŚGK. W wielu kafejkach znajdują się też regulaminy bardzo precyzyjnie

CO ZROBIĆ Z KOMPUTEREM?

Komputer można oczywiście zostawić w domu, lub też zabrać ze sobą na wakacyjny wyjazd. Jeżeli jednak chciałbyś zrobić z nim coś innego, polecamy kilka sprawdzonych, szalonych i może zabawnych zastosowań.

1. Balast podczas wycieczki balonem. Wystarczy tylko popytać wcześniej znajomych – teraz prawie każdy ma w piwnicy dużo zbędnego sprzętu, który kupił zaledwie kilka lat temu.

2. Jeden z nowych akcesoriów sportowych. Dyscyplina „rzut komputerem, na który wydało się tyle kasy, a teraz jest przestarzały" (w skrócie RKNKWSTKATJP) – ma przed sobą niezłą przyszłość.

3. Stolik do towarzyskiej gry w brydża czy pokera – preferowana obudowa „high tower", na niej karty rozłoży nawet osiem osób. Natomiast w stacji dyskietek można trzymać powyciągane wcześniej z talii asy.

4. Komputer jako przyczyna cierpienia dla pokutników. Planujesz silne postanowienie poprawy, pakujesz kompy do worka i ciągniesz je za sobą niczym Robert de Niro w filmie „Misja".

5. Sam CD-ROM sprawdza się świetnie jako wysuwana podstawka na kawę, herbatę czy piwo. „Twój ulubiony napój zawsze na wyciągnięcie ręki" – to nowe hasło reklamowe komputerów PC.

6. Zabawka dla młodszego brata. Dajemy mu stary zbędny komputer, jakieś archiwalne numery „Młodego technika", śrubokręt i młotek. Będzie rozbierał komputer i ponownie składał przez przynajmniej 10 dni.

STRONY NA WWWAKACJE

http://www.bory.tuchola.pl
Bory Tucholskie to jeden z największych i najpiękniejszych kompleksów leśnych w Polscę. Warto wybrać się tutaj na wycieczkę i zobaczyć słynne kamienne kręgi czy fantastyczny akwedukt w Fojutowie.

http://www.zamkinadloara.digimer.pl
Pod tym adresem znajdziesz natomiast przegląd niesamowitych zamków położonych nad Loarą. Jeżeli masz nieco więcej zbędnej gotówki, to jest z jedną z tych tras turystycznych, na którą powinieneś się zapuścić.

http://www.krakow.pl
Autorzy tej witryny udowadniają, że Kraków jest naprawdę miejscem magicznym. Wspaniałe zabytki, niepowtarzalna atmosfera – to miasto po prostu trzeba odwiedzać tak często, jak to możliwe.

http://www.ceper.com.pl
Prawdziwa skarbnica wiedzy dla wszystkich wybierających się w Tatry zarówno te polskie, jak i słowackie. Szlaki, schroniska i niezbędnik dobrego turysty – to z pewnością przyda się każdemu.

http://www.kaszubia.com
Autorzy tej strony zapraszają do odwiedzenia kaszubszczyzny i zapoznania się z niezwykłą kulturą tego regionu. Dla chętnych wykaz muzeów i miejsc wartych zobaczenia.

http://www.opn.most.org.pl/start.htm
Pod tym adresem ukrywa się strona Ojcowskiego Parku Narodowego. Pełno tam ruin, zamków wartych odwiedzenia, niesamowitych jaskiń oraz ciekawie ukształtowanych skał – musisz to koniecznie zobaczyć.

http://www.aik.magazyn.pl
Ciepłe letnie noce sprzyjają obserwacji nieba. Dzięki wiadomościom zawartym na tej stronie z pewnością zaszpanujesz swoją znajomością gwiazd, a wtedy wieczór może okazać się jeszcze bardziej romantyczny.

http://www.autostop.prv.pl
Chociaż autostop nie jest tak popularny jak jeszcze kilkanaście lat temu, to nadal ta metoda podróży ma wielu zwolenników. Jak radzić sobie w trasie, co zabrać i jak zatrzymywać samochody – to jest właśnie na tej stronie.

http://www.albedo.pl
Jeżeli wybierasz się na wycieczkę po Polsce lub innym równie uroczym kraju europejskim, to koniecznie zajrzyj na tą stronę. Zawiera ona aktualne informacje na temat pogody i już żaden deszcz Ciebie nie zaskoczy.

KOMP PORZUCONY
– CZYLI CO MYŚLI TWÓJ NAJLEPSZY PRZYJACIEL, GDY WYJEŻDŻASZ Z DOMU

Może nigdy nie zdawałeś sobie z tego sprawy, ale komputer to istota niezwykle wrażliwa, która łatwo przyzwyczaja się do swego właściciela. Dlatego też każdego roku latem nadchodzi trudny okres dla kompów. Ich pan wyjeżdża na wakacje, pozostawiając tęskniące i pogrążone w smutku urządzenia w domu.

Komputer opuszczony przez właściciela zachowuje się bardzo podobnie jak pies. Co prawda nie wyje przez całą dobę, ale przeżywa ogromny stres, który źle odbija się na jego zdrowiu. Musisz zatem pomyśleć przed wyjazdem o jakimś opiekunie dla Twego przyjaciela. Musi to być jednak osoba odpowiedzialna, lubiąca i potrafiąca zarazem opiekować się innymi, wskazana jest również elementarna wiedza na temat komputerów. Niestety w Polsce nie działają jeszcze tak popularne w USA, profesjonalne wakacyjne schroniska dla kompów, w których za niewielką opłatą możesz pozostawić sprzęt.

Tuż przed wyjazdem pożegnaj się z Twoim przyjacielem. Powiedz kilka miłych słów, pogłaszcz po obudowie i zostaw mu jakąś ulubioną płytę CD w napędzie. Obiecaj, że jeżeli będzie grzeczny, to przywieziesz mu po powrocie nową myszkę czy też klawiaturę.

Później zadzwoń chociaż raz do opiekuna i zapytaj się jak tam Twój komputer – przekaż mu pozdrowienia i zapewnienia, że o nim myślisz. Możesz też wysłać kartkę pocztową, lub maila – na pewno Twój sprzęt się ucieszy.

Na kuracji odwykowej

Zawsze można też spróbować czegoś zupełnie innego, zrezygnować z komputera na cały okres wakacyjnego wyjazdu i znaleźć sobie równie wciągające zajęcie. Podstawa to przeżyć kryzys, który pojawia się po około pięćdziesięciu godzinach bez komputera i objawia się drżeniem rąk i rozdrażnieniem – serio, wyczytałem to w pewnym piśmie dla kobiet. Było tam też mądre zdanie"...jeśli twój syn zachowuje się agresywnie, to znaczy, że jest uzależniony od brutalnych gier".

Tak naprawdę jednak nawet największym komputerowym maniakom nie powinien zaszkodzić krótki odpoczynek od „blaszaka". Jeżeli już ktoś się zdecyduje na taki krok, to ma do wyboru bardzo wiele różnych możliwości – czytanie ŚGK, czyszczenie klawiatury, archiwizacja swoich płyt, przeglądanie ofert sklepów sprzedających gry...

A może jednak zupełnie przestać myśleć nawet o komputerze i wszystkim, co z nim związane. Szczególnie można polecić wypad nad jezioro celem łowienia ryb (patrz recenzja *Wędkowania sezon 2002* na stronie 60). Jest tam spokój, cisza, cudowna atmosfera i cała masa atrakcji.

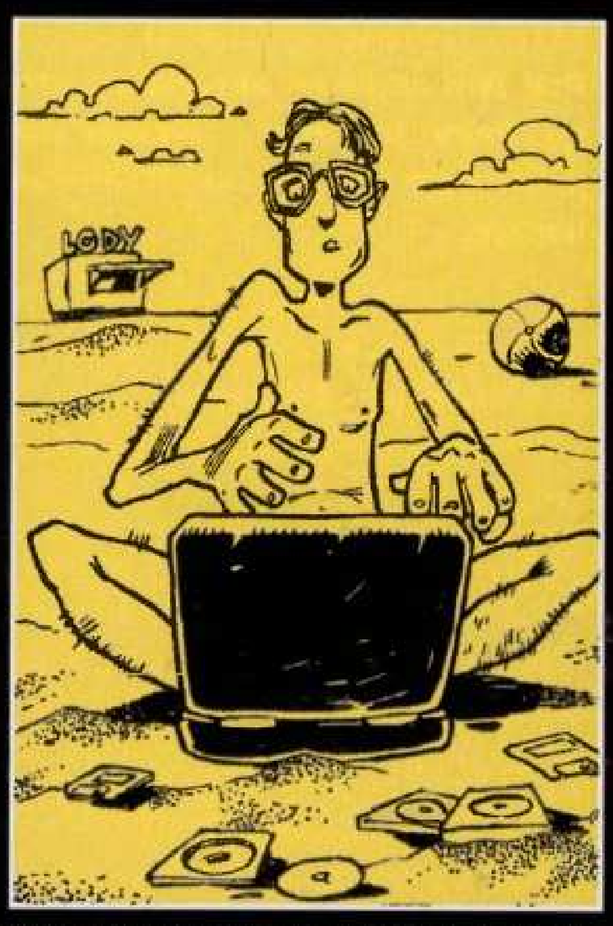
Powinieneś jednak poznać wcześniej kilka obowiązujących w Polsce zasad amatorskiego połowu ryb. Przede wszystkim aby łowić legalnie na polskich wodach, należy posiadać kartę wędkarską. Opłata za nią wynosi jedynie 3 zł., jednak do tego należy doliczyć wpisowe 25 zł. i składkę: normalna 50 zł., ulgowa 25. Na tym jednak nie koniec, bowiem gospodarze poszczególnych wód ustalają jeszcze dodatkowe opłaty za korzystanie z wód (najczęściej jest to około 50 zł., dla uczniów i studentów połowa tej kwoty), które określa się jako „składki na ochronę i zagospodarowanie". Wraz z kartą od Polskiego Związku Wędkarskiego otrzymuje się też wykaz wód, na których można łowić ryby.

Polski Związek Wędkarski prowadzi także umiejętną politykę prorodzinną. Otóż można udostępnić swemu współmałżonkowi jedną ze swoich wędek, bez konieczności uiszczania dodatkowej opłaty. Natomiast osoby poniżej 14 roku życia mogą łowić tylko pod opieką dorosłego posiadacza karty wędkarskiej.

http://www.gory.pl
Kolejna witryna przeznaczona dla wyjeżdżających w góry. Dzięki niej dobierzesz trasy do własnych możliwości i umiejętności wspinaczki oraz ściągniesz sobie bardzo przydatne mapy, a także informacje o schroniskach.

http://www.fotopstryk.pl
Wakacyjne przygody powinny dokumentować jakieś fantastyczne, wykonane przez Ciebie zdjęcia. Fachowe porady – jak posługiwać się aparatem fotograficznym – znajdziesz właśnie na tej stronie. Możesz też zamieścić własne zdjęcia w galerii.

http://www.grzyby.pl
Może się zdarzyć, że jednak lato w tym roku będzie deszczowe. Wtedy z całą pewnością lasy zapełnią się różnymi grzybami. Oczywiście trzeba zbierać tylko te jadalne, ale jak je rozpoznać – o tym na stronie.



http://www.hm.pl/zamki
Jeżeli wybierasz się na Dolny Śląsk, to koniecznie powinieneś odwiedzić znajdujące się tam zamki. Większość z nich jest w stanie niezmienionym od wieków (czytaj: nie ma pieniędzy na remonty), jednak dla turystów to prawdziwy raj.

http://www.aardman.com/wallaceandgromit/index.shtml
Pies Gromit i jego pan Wallace, to prawdziwi specjaliści od organizacji swego wypoczynku. Dzięki nim dowiesz się, że księżyc jest wykonany z serów żółtych różnego rodzaju, a najlepiej smakuje oczywiście z krakersami.

http://www.tulipan.com.pl
Chciałbyś wysłać pocztówki z wakacji wszystkim znajomym, ale żal Tobie pieniędzy na znaczki? W takim razie prześlij im kartki na e-mail. Wiele różnych wzorów, gotowe teksty życzeń i utworki muzyczne – jest w czym wybierać.

http://www.wrower.pl
Wiele osób uważa, że wakacje należy spędzić na rowerze. Jeżeli podzielasz ten pogląd, zajrzyj na podaną stroniczkę – znajdziesz tu informacje na temat sprzętu, organizacji wypraw oraz najlepszych tras krajowych i zagranicznych.

Wielu początkujących wędkarzy nie może przyzwyczaić się na początku do niepowodzeń w łowieniu – albo wybiorą zły dzień, alby ryby nie chcą się łapać, lub też woda jest zbyt mokra. Idealnym rozwiązaniem jest odwiedzenie prywatnego łowiska, płaci się tam za to, co się złowi, ale jest zawsze pewność, że z pustymi rękoma do domu się nie wróci.

Równie kłopotliwy co brak ryb, jest ich nadmiar – jeżeli ktoś czytał „Starego człowieka i morze", to wie doskonale co mam na myśli. Maksymalnie można złowić dziennie tylko jednego suma, 10 ryb rzadkich (wymienionych w Regulaminie Amatorskiego Połowu Ryb) czy też nie więcej niż 5 kilogramów ryb mniej cenionych gatunków. Jeżeli złapie się więcej, to niestety owe ponadliczbowe ryby trzeba wypuścić do wody. Tylko karasia srebrzystego, leszcza i krąpia można łowić bez ograniczeń. Są też szczegółowe limity rozmiarów ryb, i wszelkie osobniki mniejsze należy delikatnie zdejmować z haczyka i wypuszczać do wody. Wszelkie szczegóły na temat wędkowania można znaleźć na stronie Polskiego Związku Wędkarskiego (www.zgpzw.pl).

Komu potrzebne wakacje

Być może po przeczytaniu powyższego tekstu uzyska się chociaż zarys obrazu nas – graczy, jaki wyłania się w okresie wakacji. Powszechnie wiadomo, że gracze to jednostki unikatowe, które nie dają się jednoznacznie pogrupować i zaszufladkować. Dlatego też wakacyjny okres spędzamy zupełnie inaczej niż przeciętni ludzie. Dlaczego? Bo bez komputerów trudno nam naprawdę żyć.

Jednak kilka dni bez „blaszaka" może czasami dobrze zrobić. Nawet w najlepszym i najszczęśliwszym związku są potrzebne krótkie okresy przerwy. Podobno skutkuje to jeszcze większym wzmocnieniem uczuć. ❐

JAK ZROBIĆ SPŁAWIK

Często podczas połowu zdarza się, że zaczepisz haczykiem o jakąś gałąź lub inne świństwo, które leży na dnie. Wtedy gwałtowne szarpnięcie wędką, mające uwolnić haczyk, kończy się najczęściej zerwaniem żyłki. Oczywiście każdy prawdziwy wędkarz do tego się nie przyzna i utworzy kolejną legendę – jak to walczył z taaaką rybą, która chyba z pół tony ważyła. Faktem jest jednak, że zazwyczaj wraz z częścią żyłki i haczykiem, tracisz też bezpowrotnie spławik, jeśli nie masz ze sobą zapasowego, posłuż się tym, co masz pod ręką.

1. Idealny jest korek z butelki wina (oczywiście białego, jak to do ryby), które zabrałeś ze sobą. Nie nadają się do tego niestety nasze rodzime „wina marki wino" ze względu na plastikowe zamknięcie. Najlepsze są natomiast te butelkowane we Francji – mają bardzo długi korek, który później wolno nasiąka wodą. Wyjmujesz delikatnie korek, tak aby go nie zniszczyć, przebijasz pośrodku igłą z przeciągniętą przez ucho żyłką i już gotowe. Pamiętaj później tylko o zabraniu butelki ze sobą — nad wodą nie wolno śmiecić.

2. Jeszcze lepsze niż korek, jest pióro ze skrzydła gęsi lub kaczki – musi być jednak duże i grube. Zaczajasz się w zaroślach, łapiesz owego ptaka i szybkim ruchem pozbawiasz go kilku piór – będziesz miał na zapas. Nożem obcinasz chorągiewki pióra, tak aby pozostała sama stosina z dutką. Przyczepiasz ów środek pióra do żyłki przy pomocy gumki i oznaczasz kolorowym pisakiem część pióra, która pozostaje nad powierzchnią wody – Twój spławik, wciągany pod wodę przez jakąś rybę, będzie lepiej widoczny.

3. Trzeci sposób jest najgorszy, ale za to nie wymaga specjalnego wysiłku. Znajdujesz w pobliskim lesie drzewo mające grubą i łatwo odrywającą się korę (niezła jest np. brzoza) i rozglądasz się za odpowiednio dużym kawałkiem. Przy pomocy noża przycinasz korę do kształtu spławika. Następnie przyczepiasz swe dzieło do żyłki za pomocą jakiejś gumki. Niestety spławiki z kory są mało stabilne i bywa, że kładą się na wodzie. Dlatego też musisz wcześniej odpowiednio zakombinować z ołowianym obciążeniem.

http://www.gazeta.pl/kapuscinski
Chyba niewiele osób miało tak pasjonujące przeżycia podczas podróży, co znany dziennikarz i reportażysta – Ryszard Kapuściński. Jeżeli chcesz się dowiedzieć czegoś więcej, odwiedź jego oficjalną stronę.

http://www.oton.sylaba.pl/index.html
W trakcie wakacyjnego zwiedzania jaskiń czy starych ruin, możesz natknąć się na śpiące nietoperze. Więcej o tych ciekawych stworzeniach przeczytasz na stronie Towarzystwa Ochrony Nietoperzy.

http://www.koncerty.info.pl
Letni okres sprzyja organizacji licznych (również bezpłatnych) koncertów artystów reprezentujących różne gatunki muzyki. Dobrą orientację w planowanych imprezach będziesz miał właśnie dzięki tej stronie.

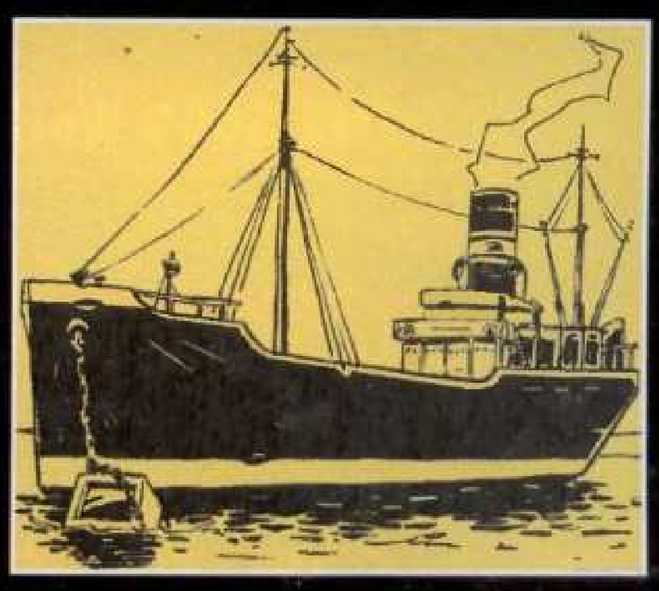
http://www.kamienie.most.org. pl/index.htm
Może nie wiesz, ale na polskich ziemiach zachowało się bardzo dużo śladów dawnych wierzeń. Dzięki tej stronie odnajdziesz w te wakacje wszelkie magiczne kamienne kręgi czy kurhany.

http://republika.pl/latarnie
Jeżeli natomiast wybierasz się nad morze, to możesz zaplanować jakąś wycieczkę mającą na celu zobaczenie z bliska wielkich latarni. Gdzie ich szukać – szukaj na stronie internetowej.

http://www.cpu-zeto.com.pl/hobby/astronomia
Tutaj znajdziesz niezłą bazę danych na temat gwiazd, planet i wszelkich ciał niebieskich widocznych nocą. Ponadto jest interaktywna mapa nieba oraz przegląd misji badawczych NASA.

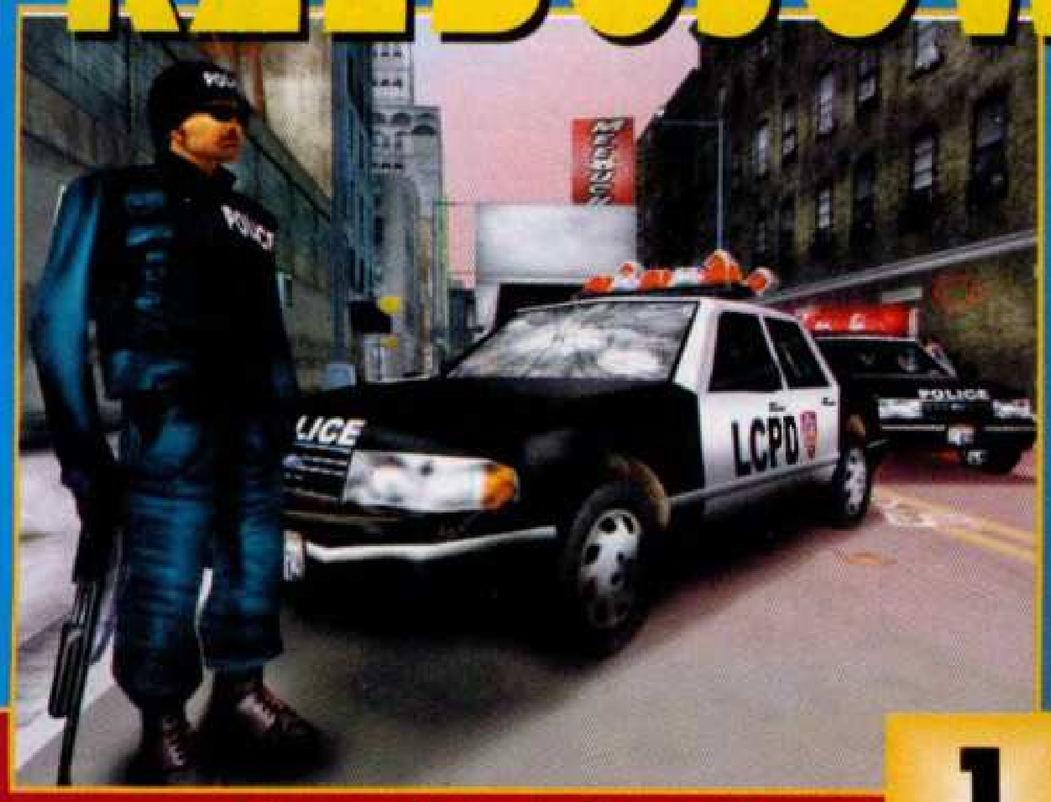
http://www.rejs.art.pl
Jeżeli planujesz jakiś ciekawy rejs po rzece, to koniecznie zobacz jak dostać się na statek służbowo i jakie gry towarzyskie preferuje się na statkach. Chyba wszyscy kochają „Rejs" Marka Piwowskiego.

http://www.filozofia.pl
Na koniec wreszcie jakaś mało wakacyjna strona. Polskie Towarzystwo Filozoficzne w Cieszynie pisze o filozofach, w tym i o Schopenhauerze, który był na „s", podobnie jak Nietzsche i każdy inny znany myśliciel (patrz „Sens życia wg Monty Pythona").



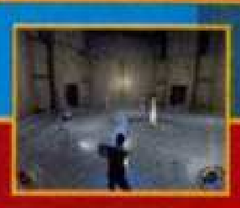
HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW

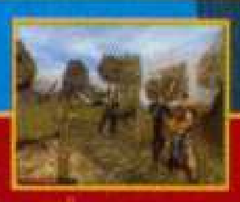


1. Grand Theft Auto 3

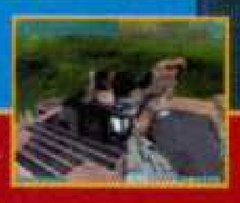
2. Medal of Honor



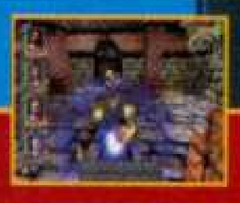
3. Star Wars: Jedi Knight 2:



4. Gothic

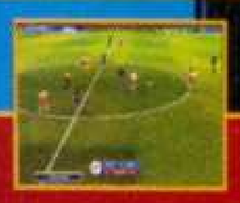


5. Tribes 2

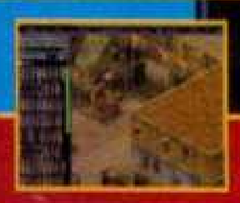


6. Might & Magic 9

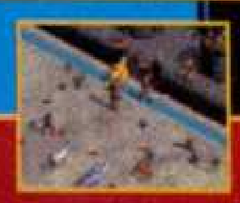
7. Aliens vs Predator 2



8. FIFA 2002 World Cup



9. Fallout Tactics



10. Heroes of Might & Magic 4

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy lipca.

Gry OnLine	Wirtualne Imperium Gier
1. Planescape Torment	1. GTA 3
2. Diablo 2	2. Warcraft 3
3. Diablo 2: Lord of Destruction	3. FIFA 2002 World Cup
4. Microsoft Flight Simulator 2002	4. Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast
5. Baldur's Gate 2	5. Heroes of Might & Magic 4

Planescape Torment – gra role-playing będąca efektem współpracy firm Black Isle i BioWare. Jedna z nielicznych w swojej kategorii, której akcja toczy się w świecie Planescape'a, a nie popularnego Forgotten Realms. Doskonała fabuła i świetne dialogi, a zwłaszcza towarzysząca Ci niemalże przez cały czas gry zabawna czaszka to główne zalety tego programu.

Grand Theft Auto 3 – wielki hit na Playstation 2 teraz także w wersji na PC – w jeszcze lepszej oprawie graficznej i dźwiękowej. Wykonujesz różne zadania dla mafii poznając przy okazji Liberty City. Do dyspozycji masz bogaty arsenał broni lub każdy samochód, jaki uda Ci się zatrzymać i odebrać jego właścicielowi. Zdecydowanie dla ludzi o mocnych nerwach.

Planescape Torment

Grand Theft Auto 3

Najlepiej sprzedające się tytuły (czerwiec)

EMPIK
www.empik.pl

1. Warcraft 3 PL
2. Grand Theft Auto 3
3. Heroes of Might & Magic 4 PL
4. Piotruś Pan: Wielki Powrót PL
5. Dungeon Siege
6. The Sims: Wakacje
7. Duke Nukem: Manhattan Project PL
8. Might & Magic 9 PL
9. Soldier of Fortune 2
10. Fifa World Cup 2002

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Grand Theft Auto 3
2. Hooligans PL
3. The Sims: Wakacje PL
4. Destroyer Command PL
5. Operation Flashpoint Misje PL
6. Operation Flashpoint Gold PL
7. Randka z Nieznajomą PL
8. Half-Life: Generacja
9. Konung: Legenda Północy
10. Case Closed PL

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO. . .

nowinki

ody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy
GRY OnLine
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

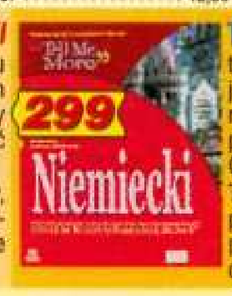
-94) 346-11-57
ail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 lipca 2002. Termin realizacji 3-14 dni.. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9.99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem Ś-08 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
- nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	Gamemaker PL	69,99		Colobot PL	49,90		F-22 Lightning 3	44,90	Z	Imperator Narodowy Państwa Środka PL	129,00		NBA 2001	79,00		Reah PL	59,90		Sub Command	129,00
	d Evolution + Motocross Mania	49,00	Z	Combat Mission Gold PL	79,90	Z	F1 2002	129,90		Indiana Jones & Infernal Machine	79,90		NBA 99	39,95		Reah PL DVD	59,90		Submarine Titans PL	19,90
	Ventura: Psi Detektyw PL	49,90		Command & Conquer: Renegade	129,00		Fall Weiss 1939	39,90		Insane PL	19,90		Need For Speed 3:Hot Pursuit	45,00	H	Real War PL	29,90		Sudden Strike PL	79,99
	of Wonders 2 PL	69,00		Commandos 2	79,90		Fallout PL	19,90		Iron Strategy PL	19,90		Need For Speed 4	45,00		Red Faction	49,00		Summoner	46,90
	of Wonders PL + Clash PL gratis	49,00		Commandos: Behind Enemy Lines	39,90		Fallout Tactics PL	99,90		Italian Job	99,99		Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99		Resident Evil 3	79,90		Super Taxi Driver	29,00
	of Empire Coll.Edition	179,00		Conflikt Zone PL	49,90		Faraon + Kleopatra Pl	99,00		Jack Orlando PL	19,99		NHL 2000	45,99		Return to Castle Wolfenstein	119,00		Superbike 2000	45,00
	rta PL	24,90		Conquest: Frontier Wars PL	69,00		Faraon PL	49,99		Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90		NHL 2001	59,00		Revenant	39,90		SWAT 3 PL	49,90
	t Dogfighter	29,90		Corsairs PL	19,99		FIFA 2002	129,00		Jagged Alliance 2 PL	24,90		NHL 2002	129,00		Ring (the) PL	29,90		Szachy 1998 PL	19,90
	od Inc	49,00		Cossacks: European Wars PL(Kozacy)	99,99		FIFA 2000	45,00		Jagged Alliance 2.5 Unfin.Business PL	19,90	Z	Nina: Kroniki Agenta PL	19,90		Robbo Millennium PL	49,90		Szachy 2001 PL	69,00
	American Mc Gee	44,90	Z	Coś (the Thing) PL	129,00		FIFA 2001	79,00	Z	Jazz i Faust PL	49,90		No One Lives Forever	79,00		Roland Garros	79,90		Śnieżny Rajd 2002 PL	39,90
	w Krainie Czarów PL	69,00	Z	Counterstrike: Condition Zero	99,00		Flanker 2.5	69,90		Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95		Nocturne	49,00	H	Rune Złota Edycja	69,00		*Tachyon: The Fringe*	*34,90*
	Nation !	19,90		Creatures 2	59,00		Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00		Kao Kangurek PL	29,90		Nox	45,00		S.W.I.N.E	29,90		Target PL	39,90
	vs Predator 2 + Pył gratis	99,00		CROC	45,00		Flight Unlimited 2	45,00		Kapitan Pazur PL	59,00		Oil Tycoon PL	19,99		Sacrifice PL	49,90	N	Tennis Masters Series PL	49,00
	vs Predator 2: Expansion Pack	49,00		Cue Club PL	29,95	Z	Freedom Force	129,90		Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90		Oni + Spec Ops II gratis	49,00		Saga Rage of Vikings PL	19,90		Test Drive 6 PL	19,90
	vs Predator-Gold Edit	49,00		Cutthroats	34,90		FreeSpace: Wielka wojna PL	19,90		Kleopatra PL	49,90	N	Operation Flashpoint Gold PL	79,90		Schizm PL	99,90		THEME PARK	45,00
	che vs Havoc	29,90		Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90		Freespace 2 PL	29,90		Knights & Merchants 2:		N	Operation Flashpoint Misje PL	24,90		Schizm PL wersja DVD	49,90		Theme Park World PL	45,00
	arrow PL	49,90	N	Defender of the Crown PL	19,90		Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00		Peasants Rebellion PL	59,00		Operation Flashpoint PL	59,90		Screamer Rally	19,90		Theocracy PL	49,00
	rum PL	129,00		Delta Force	39,90	H	Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00		Knights & Merchants PL	19,99	Z	Operation Flashpoint Resistance PL	59,90		SCREAMER 2 PL	19,90	Z	Tiger Woods PGA Tour 2002	129,90
	rts PL	29,90		Delta Force 2	39,90		Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	19,90		Kogut Jajcarz PL	19,90		Orientalne Noce PL	49,90		Serious Sam PL	69,00		Toca	19,90
	rts 2 PL	26,90		Delta Force- Land Warrior	79,00	H	Gilbert Goodmate PL	69,00		KOHAN PL	49,90		Original War PL	29,90	H	Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00		Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
	atis 3 PL	79,99		Descent 3	19,90		Global Operations	129,90		Koszykówka Manager 2001 PL	49,90		Outlive + Dogs of War gratis	49,00		Settlers 4 + Misje PL	69,90		Tomb Raider 3	59,00
		69,00	N	Destroyer Command PL	99,90		Gorasul: Dziedzictwo Smoka PL	29,90		Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90		Panzer Dragon	29,99		Settlers I PL	19,90		Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
	dors Gate 2 PL	59,00		DESTRUCTION DERBY II PL	19,90		Gorky 17 PL	19,99		KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90		Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90		Settlers II Gold PL	19,90		Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
	dors Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90		Deus Ex	79,99		Gothic PL	99,90		Kurczę Pieczone PL	19,90		Panzer General 3D	49,00		Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90		Tomb Raider II	39,90
	dors Gate: Saga (BG I + BG II			Devil Inside PL	19,95	N	Grand Theft Auto 3 (GTA 3)+koszulka	99,00	H	Kurka Wodna PL	19,90		Panzer General 3D: Scorched Earth	69,00		Settlers 4: Nowe misje PL	49,90		Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
	dotatki) 12xCD PL	159,99		Diablo	49,90		Grand Theft Auto 2PL (GTA 2)+koszulka	69,00	H	Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00		Passage 3 PL	39,90		Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00		Tony Hawk 2	99,00
	dors Gate:Srebrna Edycja PL	69,90		Diablo 2 PL	99,00		Great Battles of Caesar,			Larry 7 PL	49,90		Pearl Harbor PL	19,90		Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00	N	Tony Hawk's Pro Skater 3	169,00
	ne Isle 4 + Incubation Gratis PL	49,99		Diablo 2 PL + Diablo1			Aleksander & Hannibal	49,00		LEW LEON	19,90		Persian War	79,00		Silent Hunter Commander Edit.	49,99		Toon Car PL	19,90
	ne Realms PL	69,00		+ Pan Zniszczenia PL (Battlechest)	199,99	H	Half Life Generacja	129,00		Liath-World Spiral PL	24,90		Phantasmagoria 2	39,90	H	Silent Hunter II PL	99,00		Trade Empires PL	69,00
	n Breakers Pl	49,90		Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dod.)	79,90	Z	Harpoon 4	99,00		Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00		PINBALL 3D Ultra	21,00		SIM CITY 3000 PL	45,00		Traffic Giant Gold PL	19,90
	h & White PL	79,90		Diablo Hellfire	19,90		Heavy Metal: FAKK 2+Codename Eagle	49,00		Lomax PL	49,00		Pizza Connection 2 PL	49,90		Sim City 2000	29,90		Train Simulator	169,00
	h & White: Creature Isles (dod.) PL	79,00		Dogz 4	69,00	H	Heroes M&M 4 PL	99,99		Longest Journey PL	49,90		Pizza Syndicate PL	19,99	Z	Sim Golf Sid Meiers	129,90		Train Town	49,99
	DE RUNNER	45,00		Doom: Ultimate Collection	79,00		Heroes 3 + Armageddon' Blade		Z	Lord of the Realm III (3) PL	99,00		Planescape:Torment: Srebrna Edycja PL	69,90		Sims Balanga+Światowe Życie (dod.)	119,99		Tribes 2	49,00
Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00		Droga do Eldorado PL	29,90		+ Shadow of Death	59,90	Z	Malta PL	99,00		Pool of Radiance 2 PL	99,00		Sims PL	109,00	Z	Tropico 2: Zatoka Piratów PL	99,00
Z	Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00	Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00		Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL	29,90		Majesty PL	49,95		Populous 3:The Beginning PL	29,99		Sims PL + 3 dod. (Premium),PL	209,00		Tropico PL - nowa cena	99,00
	DUNE 2000.CD	45,00	Z	Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00		Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	29,90		Matt Hoyes Fishing PL	129,90		Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00		Sims Randka PL	79,00		Twierdza PL (Stronghold)	99,00
	Dungeon Keeper 2 PL	45,00		DUNE 2000.CD	45,00		Heroes Of Might & Magic 3 PL	29,90	H	Max Payne PL	99,00		Pro Rally 2001 PL	49,90		Sims,Światowe Życie-dod. do Sims PL	79,00		Tzar PL	19,90
	Dungeon Siege	169,00	Z	Dungeon Keeper 2 PL	45,00	Z	Hidden & Dangerous 2 PL	99,00		MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90		Project IGI	79,00		Sims Wakacje PL	79,00		Virtua Cop 2	29,90
	Earth 2150- Lost Souls PL	39,90	N	Dungeon Siege	169,00		Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00		MDK PL	19,90		Przygody Ryśka: Wyspa Miłości PL		H	Sims+Balanga+Światowe Życie (Total)PL	159,00		Virtua Fighter 2	29,99
	Earth 2140 + Misje PL	19,99		Earth 2150- Lost Souls PL	39,90		Hitchcock: Ostatnie Cięcie PL	39,90		Medal of Honor	129,00		(Gra od 18 lat)	29,90	Z	Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00	Z	Virtua Tennis	99,00
	Earth 2150 PL	24,90		Earth 2140 + Misje PL	19,99		Hitman - Codename 47	79,00		Messiah PL + płyta z muzyką	19,90		Puzzle Station PL	39,90	N	Soldier of Fortune 2	169,00		Warcaby	49,00
	Earthworm Jim 3D PL	49,90		Earth 2150 PL	24,90	Z	Hitman 2	139,90		Midnight Racing PL	19,90		Quake 3 Team Arena	99,00		Speedway '99 PL	29,90		Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	49,90
	Emergency PL	19,99		Earthworm Jim 3D PL	49,90		Homeworld Cataclysm	99,00	N	Might & Magic IX PL	99,90		Quake 3 Arena	99,00		Speedway Championship	49,95	Z	Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,90
	Emperor: Battle for Dune	79,90		Emergency PL	19,99		Hopkins FBI PL	19,90		Might & Magic VII PL	19,90		Quake: Ultimate Collection	179,00		Spiderman	159,00		Warhammer 40000: Rites of War	69,00
	Empire Earth PL	129,00		Emperor: Battle for Dune	79,90		Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90		Might & Magic VIII PL	24,90	H	Railroad Tycoon 2 PL	69,00	Z	Spiderman the Movie	169,00	N	Warlords Battlecry 2 PL	69,90
	Enemy Engaged PL	99,00		Empire Earth PL	129,00		Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90		MORTAL KOMBAT 4	39,90		Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL	99,00		Star Trek: Away Team	49,90		Władca Bulionu (kurka) PL	19,90
	Era Futbolu 2002 PL	19,90		Enemy Engaged PL	99,00		Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90	H	Mortyr PL	24,90		Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjonerska	129,00		Star Trek: Deep Space Nine			Woody Woodpecker PL	79,90
	Escape From Monkey Island	79,90		Era Futbolu 2002 PL	19,90		Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00		MOTO RACER	29,90		Raiska Wyspa (dod. do Tropico) PL	49,00		Dominion Wars PL	59,90	H	World Cup 2002 (FIFA)	139,90
	Etherlords PL	49,00		Escape From Monkey Island	79,90		Hugo- Magiczny Napój PL	79,00		MOTO RACER 2	45,00		Rally Championship '99 PL	29,90		Star Trek: Voyager Elite Force	49,90		World War III PL	79,00
N	Eurofighter Typhoon PL	79,90		Etherlords PL	49,00		Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00		Myst 3: Exile Pl	69,00		Rally Championship Extreme PL	99,00	H	Star Wars: Jedi Outcast:Jedi Knight II	169,90		Worms Blast PL	49,00
	Europa Universalis 2 PL	99,90	N	Eurofighter Typhoon PL	79,90		Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90		Myth III: Era Wilka PL	69,00		Rally Trophy PL	79,90		Star Wars: Jedi Knight:Mysteries of Sith	79,00		Worms World Party PL	79,90
	Europa Universalis PL	29,90		Europa Universalis 2 PL	99,90		Hugo: Tropikalna Wyspa PL	59,00		Myth: the Fallen Lords	39,90	N	Randka (Randez Vous) z Nieznajomą			Starcraft + Brood War	49,90		Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
	Evil Islands 2CD PL	29,90		Europa Universalis PL	29,90		Hype The Time Quest PL	29,90	N	Myth: Kodeks Absolutu (Total Codex)PL	69,00		(Gra od 18 lat) PL	49,90		Starmageddon PL	49,99		Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
H	F-16 Aggressor	45,00	H	Evil Islands 2CD PL	29,90		IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90		Na Kłopoty Pantera PL	79,99		Rayman 2 PL	39,90		Stunt GP PL	29,90		Zielone Berety PL	69,00
				F-16 Aggressor	45,00		IM1A2 Abrams	39,90		NBA 2000	45,00		Rayman M PL	69,00		Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00		ZOO Tycoon	119,00

Tell Me More *ANGIELSKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.



Tell Me More *NIEMIECKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More *FRANCUSKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. **TESTY** - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Taniocha

„To już przesada!" – pomyślałem sobie, gdy uruchomiłem przed dwoma tygodniami grę „Case Closed" kupioną w jednym z supermarketów. Była w przecenie, za 10 zł – w ekskluzywnym pudełku DVD, w profesjonalnej (o tym za chwilę) polskiej wersji językowej, z wciągającą ponoć fabułą. Pomyślałem: „Gra tania, screeny ciekawe, po polsku – kupię!".

Widziałem już wiele słabych gier, ale ta tandeta przerosła wszystkie kichy razem wzięte, w jakie w życiu grałem. Dlaczego nikt na pudełku nie napisał, że jest to po prostu żywcem przeniesiona do komputera gra planszowa? Przeniesiona tak bezczelnie, że w trakcie gry „rzuca się" wirtualną kostką i „chodzi" po wirtualnej planszy autentycznym pionkiem. Polskie tłumaczenie zaś było tak profesjonalne, że gdybym grał w tę grę przez tydzień, to bym chyba zapomniał, jak się mówi po polsku.

Screeny na pudełku były tylko fragmentami filmu wprowadzającego i trójwymiarowej prezentacji pomieszczeń. Instrukcja mieści się na jednej kartce papieru i choćby nauczyć się jej na pamięć, to i tak po uruchomieniu gry trudno jest dojść do tego, o co w tym wszystkim chodzi.

Rozumiem, że wydawca chce zachwalić grę, którą wydaje, a nawet że ta pozycja ma już ze dwa lata, ale ten stek bzdur wypisany na pudełku to po prostu brak szacunku dla klienta. Od tej pory od wszystkich propozycji tej firmy trzymam się z daleka.

Kokolki

Patchomania

Ostatnio w „Hyde Parku" było trochę o błędach, które stają się normą i poprawkach, po które każdy gracz sięga już z przyzwyczajenia zaraz po zainstalowaniu nowej gry. Gorzej, jeśli poprawki nie ma, a tak niestety także się zdarza. Lekceważenie klienta „po odejściu od kasy", to niestety wciąż niechlubna praktyka wielu wydawców. Jest wśród nich niestety także polski dystrybutor, którego zawsze darzyłem szacunkiem – CD Projekt. Ta właśnie firma „spolszczyła" grę „Europa Universalis 2" w taki sposób, że czasami chciałoby się mieć wersję oryginalną. Oto nazwy prowincji przetłumaczono także na mapie gry (w przeciwieństwie do części pierwszej) tyle tylko, że... inaczej niż w samym programie, często z okropnymi błędami. Że wspomnę tylko o „Mogucji" zamiast Moguncji czy Barcelonie, która właściwie nie wiadomo gdzie jest. Nie wiem zaś kto jest winny innych błędów w mapie gry, których jest w tej grze mnóstwo. Jakiś czas temu napisałem zresztą do CD Projektu w tej sprawie, ale nie otrzymałem odpowiedzi. Poprawki zaś nie widać od ponad pół roku i zapewne nigdy jej nie ujrzymy. To już drugi incydent (po sprzedawaniu darmowych dodatków do „Icewind Dale") obniżający zaufanie do tej firmy, która przecież zapisała się w mojej pamięci jako porządny, dobrze lokalizujący swoje produkty o całkiem niskich cenach dystrybutor gier.

Kamil z Lublina

Sprzętowisko

Chodzi mi o oznaczenie GeForce'ów. Myślałem, że GeForce 4 to kontynuacja serii i jest wydajniejszy od GF3, a tu klops! GF4 Ti to i owszem – najnowsze dzieło, ale już GF4 MX to... GF2 (tak, DWA) z ulepszonymi układami pamięci i jak się domyślacie, cieniowanie wierzchołków jest niesupportowane, podobnie jak wszystkie nowinki z DX8. Czyżby w magazynach nVidii zostały niedokończone chipsety GF2 i chcą je teraz sprzedać? A może linia produkcyjna GF2 jest już za stara na montowanie GF4(Ti) i chcą ją wykorzystać, sprzedając jeszcze raz to samo? Ja omal się nie dałem zrobić w jelenia i szybko zmieniłem wybór z GF4MX440 na GF4Ti dokładając trochę kasy. Jednak takie praktyki widzi się nie po raz pierwszy. VooDoo5 to w rzeczywistości 4 lub 2 układy prawie żywcem wyjęte z.... VooDoo3 pracujące defaultowo w trybie SLI na jednym śledziu. Był to jednak rzut na taśmę 3DFx'a w walce o klienta – cóż, nie udało się i wykupiła ich nVidia. Więc czy przypadkiem nVidia nie czuje się teraz zagrożona i zbiera fundusze na walkę o klienta, na bardzo ostrą walkę? Możliwe jest, że do nVidii doszły jakieś wyniki albo wręcz sama karta (układ), która ma wprowadzić rewolucję – czyżby nowy Matrox niedawno wspominany w sieci, mający rzekomo niesamowite możliwości? Mam nadzieję, że z obawy przed konkurencją nareszcie wprowadzą w życie technologie odziedziczone po prekursorze wszystkich kart 3D, które chyba do niedawna leżały na półkach nVidii bardziej jako trofeum, niż technologia do wykorzystania, a może jako tajna broń?

Andrzej Tunkiel

Dziwolągi

Chciałbym nawiązać do listu Suirama (ŚGK 06/02). Nie zgadzam się z nim. Uważam, że gry mają za zadanie wprowadzać nas do innego świata, gdzie nie ma takich samych praw, jak na Ziemi i właśnie to powoduje, że w grach jest tyle nierealnych potworów. Jesteś w błędzie Suiram, bo skoro gra ma być fantasty, to muszą w niej obowiązywać inne prawa i istnieć dziwaczne potwory. One właśnie mają być nierealne, bo czym by była gra RPG, gdzie nie byłoby „dziwolągów". Gdyby nie ogromne potwory (takie, jak ten ziejący gazami olbrzym z „Diablo 2") to gra straciłaby swój urok. Uważam, że potwory są zbyt dziwaczne, ale jeśli producenci nie mają dobrych pomysłów, to muszą albo wprowadzić dziwolągi, albo nie produkować gier w ogóle (a wiemy, że producenci wprowadzą każdy, nawet idiotyczny pomysł, by gra była gotowa i nie znudziła się po jednym dniu). Poza tym, nie wiem, co dziwacznego jest w ogromnym potworze ziejącym gazami. Choć częściowo zgadzam się z Tobą – niektóre stworzenia są naprawdę idiotyczne – ale w grach musi być trochę miejsca na ogromne potwory z trzema płonącymi czachami, ogromnymi kłami i dziwacznym ciałem.

Andy

Mój list piszę zaraz po przeczytaniu wypowiedzi Suirama. W zupełności się z tobą zgadzam. Autorom gier brakuje poczucia realizmu.

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu na FŚGK poruszyliśmy temat nagonki niektórych mediów na gry komputerowe i nas – graczy. Bezpośredni impuls ku temu stanowił haniebny artykuł autorstwa Nataszy Sochy, zamieszczony w tygodniku Wprost, zatytułowany: „Mordercza gra" (Wprost 25/02). Z tekstu tego jasno wynika, iż gry komputerowe skierowane są do frustratów, a dla młodzieży stanowią podręcznik do zabijania. To kolejny dowód na to, że gry to dla niektórych moralistów-dyletantów dyżurny chłopiec do bicia. W związku z tym pytanie do Was brzmiało: czy Waszym zdaniem ta nagonka się kiedyś skończy, czy też może przybierze gorsze formy i co należy zrobić, by społeczeństwo negatywnie nastawione do branży zrozumiało, że gry komputerowe to nie tylko odstrzeliwanie kończyn w SoF2?

Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Według mnie ta nagonka kiedyś się skończy, a to dlatego, że gry zaczną być normalną rzeczą, taką jak telewizja. Psycholodzy wreszcie zrozumieją, że w gry nie grają tylko przedszkolaki, ale i dorośli ludzie, którzy mają poukładane w głowach (...) Normalne dziecko nie wyskoczy z nożem na ulicę, ponieważ wie, że to jest złe. Moi rodzice nie przejmują się, że gram w brutalne gry – uważają to za zwykłą rozrywkę, w której wcielam się w Rambo czy jakiegoś komandosa, którym zawsze chciałem zostać w dzieciństwie. A moraliści-dyletanci zawsze muszą mieć co robić, taką mają pracę i też chcą zarobić...

bukins

Dziennikarze kiedyś zapewne znajdą sobie nowy temat do pisania, ale nie sądzę, aby całkowicie zrezygnowali z nagonki na gry komputerowe. Powód jest prosty: mało kto spoza grona graczy komputero-

Czytałem tę rubrykę od bardzo dawna i wiem że były już poruszane tematy małego realizmu w grach FPP. Sam znalazłem parę bardzo drażniących błędów. Bronie jakie posiada bohater podczas ich „zmiany" po prostu znikają, a na ich miejscu pojawiają się inne. Kolejnym faktem jest na przykład to, że niby „wduszamy" guziki, aby się otworzyły drzwi, a ręki ja tam nie widzę. Guzik po prostu najczęściej zmienia kolor. Bohater też jest najczęściej zwykłym człowiekiem, a nosi przy sobie całe setki kilogramów broni i amunicji, nie wiadomo gdzie. Ostatnią rzeczą, która jest według mnie najgorsza w grach typu FPP jest to, że jedna osoba pokonuje całe oddziały wrogów i do tego wystarczy, że wejdzie na apteczkę i podziurawiony brzuch zrasta się od razu. Brakuje realizmu także wielu innym grom. Przykładów mógłbym podawać jeszcze bardzo dużo.

Bungi

Wydaje mi się, że cała dyskusja wzięła się z niezrozumienia Suirama. Moim zdaniem facet ma naprawdę dużo racji, choć przykład z „Diablo 2" nie był najszczęśliwszy. Przecież nikt nie mówi, że w grach tego typu nie powinniśmy mieć do czynienia z wszelkiej maści potworami... no, ale „znaj proporcja, mocium panie". Te stwory też powinny być zaprojektowane w taki sposób, żeby choć stwarzać pozory realności. Tylko wtedy możemy się ich naprawdę bać. Dla przykładu – zombiaki, choć nikt nie wierzy w żywe trupy, wyglądają dosyć realnie. Ale strzelające błyskawicami ptaszki? Albo chodzące gluty? Czy ktoś się boi chodzących glutów? Giger tworząc jedną z najbardziej przerażających postaci w całej kinematografii – Obcego – studiował wygląd i zachowanie różnych drapieżników, potem połączył to ze swoimi sennymi koszmarami i voila. A wszystkim, którzy twierdzą, że w grze z realistycznymi przeciwnikami bylibyśmy skazani na walkę z innymi humanoidami, polecam sięgnąć po encyklopedię i otworzyć ją na haśle Tyrranosaurus Rex.

I żebyśmy mieli jasność – ja wcale nie twierdzę, że tak powinno być w każdej grze. W końcu niektóre wręcz nie mogą być w pełni realne, ale twórcy różnych mrocznych erpegów, takich jak np. „Diablo 2", powinni się bardziej postarać.

Davith

LISTY DO REDAKCJI

Wasz miesięcznik „Świat Gier Komputerowych" jest według mnie najlepszym w Polsce magazynem poświęconym tematyce gier komputerowych. Niemniej jednak mam pewne zastrzeżenie dotyczące recenzji gier. Otóż nagminnie jako atut gry podajecie polską wersję językową, w ogóle nie analizując jakości tłumaczenia, a przecież nader często przekład na polski jest bardzo kiepski. Sztandarowym przykładem jest polska wersja „Heroes of Might & Magic 3", której tłumaczenie jest wręcz żenująco beznadziejne. Przekład „Heroes of Might & Magic 4" jest już zdecydowanie lepszy, jednak i on nie jest wolny od błędów. Nawiasem mówiąc, chętnie napiszę dla ŚGK recenzję tej gry i prócz standardowego opisu zamieszczę uwagi dotyczące niedociągnięć w tłumaczeniu na język polski. Od lat fascynują mnie strategie, więc zapewniam, że moja recenzja będzie solidna i rzeczowa. Można by zadać pytanie: w czym jestem lepszy od recenzentów pracujących dla ŚGK? No cóż, odpowiedzi mogę udzielić jedynie przedstawiając redakcji to, co napiszę. Jeśli moja recenzja okaże się dostatecznie dobra, chętnie przystanę na dalszą współpracę, a jeśli nie zyska Waszej aprobaty – nic przecież na tym nie stracicie (oczywiście, oprócz czasu poświęconego na jej przeczytanie).

Przemysław z Bydgoszczy

Przede wszystkim dziękuję za miły komplement z początku listu. Co do zarzutu o pobłażliwe traktowanie tłumaczeń, to jednak nie mogę zgodzić się z taką opinią. Zacznijmy od tego, że mieliśmy w swojej historii sporo recenzji krytycznych pod tym względem (ostatnio „Rycerz króla Artura 2"). Poza tym właśnie w tym celu powstał niedawno dział „Polskie premiery" (ŚGK 6/02). Inna sprawa, że nie jesteśmy w swoich ocenach nazbyt surowi i nie pastwimy się nad takimi „półproduktami" – stwierdzając tylko sucho, że tłumaczenie jest złe. Wynika to z faktu, iż od dawna staramy się, żeby sprowadzane do Polski gry były w ogóle wydawane w naszym rodzimym języku (a wciąż nie jest to normą) i chcemy raczej do tego zachęcać, niż przymuszać. Ale widać dorasta nam kolejne pokolenie graczy, które nie pamięta lub nie chce pamiętać tamtych czasów. To pokolenie chce nie tylko tłumaczeń w ogóle, ale tłumaczeń na najwyższym poziomie. I to bardzo dobrze, bo tylko kolejne wyzwania mają siłę sprawczą i rozwijają. Być może więc faktycznie masz rację i oto nadszedł czas, aby podnieść poprzeczkę?

W kwestii współpracy sprawa jest zaś bardzo prosta. Masz rację, ale nic z tego nie wynika – bo zamiast mnie przekonywać, po prostu powinieneś taki tekst od razu do nas przesłać. To tak, jakby poinformować rannego, że może mu dobrze zrobi opatrunek albo jakiś lek uśmierzający ból i zaraz potem zostawić samego. Nie, tego się tak nie robi, a piszę to, bo nie jesteś jedynym, który zwraca się do nas z taką ofertą. Jak to się robi, można za to przeczytać w liście od Huberta.

Chciałbym pochwalić Waszą redakcję za wspaniałą inicjatywę, jaką jest „Mecz Gwiazd". Pomysł jest wyśmienity, organizacja wzorowa i oczywiście dobór graczy również. Wiem, że odbyły się już mecze w „UT", „Tribes 2" oraz w „Starcrafta", lecz ciągle nie odbył się mecz w najpopularniejszą grę FPP na świecie! Patrząc na Wasze wysiłki w celu zjednoczenia środowiska graczy i popularyzowania gier, postanowiłem Wam pomóc.

Mianowicie jestem redaktorem najlepszego/największego polskiego serwisu o CS'sie w Polsce tworzonego przez Graczy dla Graczy i chcielibyśmy wspólnie z Waszą redakcją zorganizować „Mecz Gwiazd" w Counter-Strike'u. Jestem również członkiem najlepszego polskiego klanu CS: eXtreme, i dzięki temu znam najlepszych graczy w Polsce.

Przeprowadziliśmy już wstępne rozmowy z najlepszymi graczami w Polsce i chętnie wzięliby oni udział w takim turnieju. Serwer, sędziów i graczy załatwimy my sami, natomiast demka z gry nagrywać będą wytypowani gracze z poszczególnych teamów.

Myślę, że cel jest szczytny i przy Waszej pomocy osiągniemy go w 100%. Możemy także napisać relację, która ukazałaby się w ŚGK razem z wywiadem drużyny wygranej.

Hubert „eX-n00b"

I wszystko jasne. Propozycja, organizacja, efekty. Dla nas to po prostu idealna oferta współpracy, którą zawsze z chęcią rozpatrujemy. Jeśli zatem chcecie osiągnąć swój cel i faktycznie nawiązać z nami współpracę, zróbcie tak, jak Hubert – przemyślcie wszystkie „za" i „przeciw", przygotujcie się, zaplanujcie, a potem zaproponujcie konkretne rozwiązania. Nie oznacza to jeszcze, że wszystko się od razu uda, ale Wasze szanse znacząco wzrosną, a to już bardzo dużo.

Tak więc zamiast „gdybać", że może coś kiedyś zrobicie, choć jeszcze nie wiecie co, kiedy i jak, lepiej zakasajcie rękawy i do dzieła. Do wytrwałych, ale i konkretnych ludzi, świat należy. I to nie tylko „Świat Gier Komputerowych".

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

wych i branży orientuje się w tym, czym naprawdę są gry, więc można ludziom wciskać każdy kit. Myślę, że po prostu dziennikarze czasami nie mają o czym pisać, więc dochodzą do wniosku: „o, napiszemy coś o grach komputerowych, to przecież taka nowa odmiana LSD dla młodzieży, na pewno podniesie nam liczbę czytelników (lub oglądalność)" (...) Przykre jest tylko to, że w tym temacie wypowiadają się osoby całkiem niekompetentne, podczas gdy te zorientowane w temacie z reguły siedzą cicho. Widział ktoś gdzieś artykuł w normalnej gazecie (nie-branżowej) zachwalający gry komputerowe (no, może jakieś programy edukacyjne)???

marcolphus

Moim skromnym zdaniem, ta nagonka musi się kiedyś skończyć. Dziennikarze znajdą sobie nowy temat i nowe „przyczyny" brutalności wśród młodych. A poza tym, gry staną się czymś bardziej znanym i powszechnym i to MY – gracze – będziemy wtedy dorośli. Prawdopodobnie wśród przyszłych dziennikarzy będą ludzie, którzy należeli do naszego środowiska i będzie ich większość. Zresztą, przypomina mi się, jak ludzie czepiali się muzyki metalowej. Powoli im przeszło... Z grami też tak będzie...

razorblade2

Uważam, że wiele gier jest zbyt brutalnych i ma zły wpływ na psychikę młodych ludzi. Czy naprawdę sądzicie, że wielogodzinne sesje w SoF II lub GTA3 nie mają żadnego wpływu na psychikę dwunastolatka, dla którego bardzo często komputer jest jedynym kolegą, a rodziców ma takich, którzy cieszą się, że „szczeniak ma zajęcie i nie zawraca głowy"?

Nasze obruszanie się na dziennikarzy wynika z tego, że forumowicze to ludzie z olejem w łepetynie, często mający bardzo szerokie zainteresowania. Dzieciarnia tonami znosząca „piraty" z targowiska, bezkrytycznie odnosząca się do tego co na monitorze, nie bywa na FŚGK i nie pisze pełnych oburzenia postów pt. „dziennikarze znowu coś od nas chcą".

Byliście kiedyś w kafejce internetowej w porze, gdy kończą się zajęcia w podstawówkach

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Impresje wakacyjne

Gorąco. Żaluzje szczelnie zasłonięte, słońce się nie przeciśnie, ale daje znać o swoim istnieniu, wytrwale podnosząc temperaturę w pomieszczeniach redakcji. Wentylatory pracują na pełnych obrotach, lodówka po brzegi wypchana napojami, za to parkingi w centrum miasta puste. Niechybny to znak, że lato i wakacje. Jedyną w tej chwili dobrą stroną tego stanu rzeczy jest fakt, że mam gdzie zaparkować samochód i nie muszę jeździć autobusem. *Szkoda, że nie ma w Bydgoszczy klimatyzowanych autobusów; są tylko ogrzewane, co można docenić zimą, ale aktualnie nie stanowi to specjalnej atrakcji.*

Empuriabrava. Mały kurort na wybrzeżu Katalonii, upał, ale za to woda w morzu ciepła. Kilka uliczek zbiega się w główne skrzyżowanie miasteczka, takie małe rondo. Na środku trawnik, na trawniku palma. Z okolicznych knajpek dobiega mieszanka muzyki techno, flamenco, śpiewów podchmielonych turystów, kastanietów i wesołych okrzyków. Jest późny wieczór, ludzie się bawią, piją, tańczą, niektórzy nawet na ulicach. Przy rondzie jednak jest pusto – tylko ja i mój przyjaciel stoimy pod palmą. Co prawda w okolicy można znaleźć mnóstwo tych roślin, ale ta jedna jest wyjątkowa: sterczy dumnie na środku ronda jak jakiś botaniczny policjant pilnujący ruchu, który zresztą praktycznie nie istnieje. To miejsce właśnie wybiera sobie mój przyjaciel na śpiewanie arii. „Zawsze miałem ochotę na arię w takim miejscu", uzasadnia swoją decyzję i rozdziera gardło. Trudno powiedzieć, co konkretnie śpiewa, ale na pewno robi to głośno. Odchodzę na bok, na chodnik, zapalam papierosa i patrzę na występ. W gęstym powietrzu śródziemnomorskiej nocy dym smakuje jakbym zaciągał się mokrym tytoniem. Na rondo podjeżdża wóz policyjny, wysiada dwóch lokalnych stróżów prawa. Ruszają w kierunku palmy. Zgarną faceta? Spałują? Diabli wiedzą, co mogą zrobić. Kumpel przerywa zaśpiew i rusza dziarskim krokiem w ich stronę. Podchodzi do auta, wali z otwartej dłoni w maskę i krzyczy. „Viva Catalunya!" – jedyne dwa słowa w lokalnym języku, jakich go nauczyłem. Policjanci śmieją się, coś tam gadają, wracają do wozu. Gaszę papierosa i odchodzimy w kierunku morza.

Calico. Mniej więcej w pół drogi między Las Vegas a Los Angeles. Słońce piecze niemiłosiernie, jak to na pustyni. Sto lat temu mieszkali tu górnicy wydobywający srebro, istniało miasteczko rodem z Dzikiego Zachodu. Górnicy żyli w kopalnianych pieczarach, gdzie panowała stała temperatura 21 stopni Celsjusza, potem odeszli, teraz jest tu skansen – coś jak polski Biskupin, tyle że z innego okresu, z innej cywilizacji, inaczej utrzymany. Są sklepiki z pamiątkami, bar, a kilka razy dziennie bandyci napadają na bank i potem strzelają się na ulicy z szeryfem. U stóp miasteczka widziałem fatamorganę. „Patrz, jezioro i ludzie ryby łowią", mówi Michał, a ja z mapy pamiętam, że wody tu nie ma. Podjeżdżamy bliżej, okazuje się, że to zagłębienie terenu wypełnione jasnym piaskiem, nad nim faluje rozgrzane powietrze. Gdyby nie mapa, też dałbym się nabrać.

Wchodzę do klimatyzowanego sklepu z pamiątkami, obok wejścia siedzi na ławce dwoje starych Indian. Wystrugani z drewna, uśmiechają się smutno, niczym jakieś memento. „Hej, stary, którą masz godzinę", zaczepia mnie jakiś turysta w kowbojskim kapeluszu. Nie przestawiałem zegarka, między Kalifornią a Polską jest dziewięć godzin różnicy, wystarczy zatem przekręcić tarczę w lewo o dziewięćdziesiąt stopni aby odczytać lokalny czas. „Mam czas środkowoeuropejski", informuję rozmówcę lojalnie. „Nie szkodzi, pokaż!" woła wesoło Amerykanin i rwie się do mojego nadgarstka. Pokazuję, a na twarzy człowieka w kapeluszu wykwita pomieszane z zaskoczeniem zdziwienie. Odskakuje z okrzykiem „hej, stary, źle ci zegarek chodzi!". Przecież mówiłem.

Paryż, plac Pigalle. Pamiętam, że najlepsze kasztany są tu jesienią; co prawda wrzesień to jeszcze lato, ale prawie już nie. Kupujemy z Zuzanną porcję kasztanów od ulicznego sprzedawcy. Smakują paskudnie, trochę jak niedosolone ziemniaki, a trochę jak ściąga, którą zjadłem kiedyś podczas klasówki żeby uniknąć przyłapania. Powietrze jest chłodne; przed chwilą spadł deszcz. Jedziemy do muzeum techniki. Dziennikarze we Francji mają dobrze: wstęp do muzeów za darmo, wystarczy pokazać legitymację prasową. Pokazuję swoją, a dziewczyna za kontuarem się dziwi – dlaczego taki krótki numer? Rzeczywiście, E-03 nie wygląda imponująco. We Francji mają dłuższe numery identyfikacyjne, bo zawód dziennikarza jest licencjonowany, jak u nas lekarza, prawnika, czy doradcy podatkowego. Tłumaczę, że w Polsce jest inaczej i dostaję wejściówki. Próbuję tej samej sztuki pod wieżą Eiffla, ale tu już nie przechodzi: tylko państwowe muzea wpuszczają prasę na legitymację.

Arulco, dzień dwudziesty szósty. Prosto z dżungli wychodzimy na ulice Chitzeny. Skradamy się w kompletnych ciemnościach, gdzieś tam czają się żołnierze Deirdranny. Ściskam w dłoni Dragunowa z celownikiem laserowym i wypatruję wroga: jako jedyny w zespole mam gogle UV. Nagle pada strzał, zaraz po nim drugi. Czuję ból w klatce piersiowej, padam na ziemię...

Load Game.

Arulco, dzień dwudziesty szósty...

ManJAk

---

i dzieciaki przychodzą grać w Quake'a lub (rzadziej) CS-a? Słyszeliście, jak się zachowują, jak komentują grę? Beztroska zabawa? Nie sądzę.

Vooplayer

Moim zdaniem, w przyszłości nagonka na gry komputerowe zmaleje, ponieważ coraz więcej młodych ludzi gra w gry komputerowe. Potem, jeśli taka osoba zostanie dziennikarzem to będzie wiedzieć coś więcej o grach, a nie jak to miało miejsce we „Wprost", w którym Pani redaktor nie miała zielonego pojęcia o tej branży i obrzuciła gry „mięsem". Teraz jeszcze istnieje tzw. „stare pokolenie", które w dzieciństwie nie miało gier, a gdy zaczęły się one ukazywać, to było to coś nowego, nieznanego – podchodziło się do tego z nieufnością (...). Rodzice widząc, że kogoś w grze się zabija, zwykle tym bardziej zniechęcają się do takiej wirtualnej zabawy myśląc, że to tylko zło, które szkodzi dziecku. Zawsze będzie ktoś, kto do gier będzie miał podejście jak pani redaktor „Wprost" i wiele innych osób.

ironman

Przychylam się do tezy, że to co nieznane jest niebezpieczne. Należy zauważyć, że wszyscy redaktorzy (czy w ogóle wszyscy ludzie), którzy krytykują gry komputerowe nie mają z nimi w ogóle do czynienia i są pod czterdziestkę lub starsi. Podobnie jest z nowym kinem, muzyką i komiksem. Kiedy mój ojciec wchodzi do pokoju i z dezaprobatą w oczach patrzy, jak trzecią godzinę siedzę przed UT, szybko mu odpowiadam: „Tato, wyjdź, to nie dla dorosłych..."

A jak przekonać ludzi, że gry nie są „złe"? Tego zrobić się nie da, bo albo sami przypadkiem złapią bakcyla (vide matka mojego kumpla, która swego czasu zapomniała zrobić obiad i nie pozwalała mu się położyć spać, bo do 24.00 grała w DOOMa), albo będą się do nich odnosić tak, jak pewna część społeczeństwa do homoseksualistów (wszędzie trąbi się, że to uwarunkowane genetycznie, a dla nich to i tak zboczenie).

Qbah

opracował: baRTeS

DONOSY

ORKOBARBIE?

Z okazji premiery „Warcraft 3" firma CD Projekt ogłosiła licytację na zakup wiernej repliki jednego z bohaterów gry – władcę orków Thralla. Postać mierzy 185 cm i waży 50 kg, jest to więc chyba największy bonus, jaki może trafić się podczas wyprzedaży gry w naszym kraju. Wyprzedaży, bowiem replikę może nabyć tylko osoba, która w dniu premiery kupiła egzemplarz „Warcrafta 3". Kiedy ostatnio sprawdzaliśmy, cena sięgnęła kwoty 1400 zł! Dacie wiarę? Prawie półtora patyka za zwykłego, brzydkiego jak noc orka! Ja rozumiem za Larę, ale za orka? Od tych upałów ludziom się chyba w głowach poprzewracało.

BATTLECRUISER BRANŻY

Pamiętacie wydaną niegdyś grę pt. „Battlecruiser 3000 AD"? Tak, tę samą, która odniosła w sprzedaży tak spektakularną porażkę, że jej twórca na złość wszystkim postanowił udowodnić wyższość swojego dzieła nad innymi i udostępnił ją za darmo. Wówczas był pośmiewiskiem, a jego postępek określano mianem największego szaleństwa w branży minionego tysiąclecia. A jednak dzisiaj okazuje się, że to on miał rację. Gra doczekała się właśnie czwartej części (prace są na ukończeniu), a do tego poważnie mówi się o wersji „Battlecruiser Online", w której zmierzyć się będzie mogło równocześnie – uwaga! – aż 1000 graczy. Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni. Czyli Pan Battlecruiser.

NOWE TRENDY?

W naszej branży niezwykle modne stały się ostatnio dwa trendy. Pierwszy to gry sieciowe – tzw. massive multiplayer online (MMO), które lada chwila dosłownie zaleją rynek. Wystarczy przejrzeć plany wydawnicze dowolnej firmy software'owej, aby przekonać się, że jest tam jakaś sieciówka. Drugi trend to gry dla podglądaczy, który zapoczątkowały „The Sims". Pojawili się już tacy, którzy z tych dwóch powodów wróżą grom komputerowym nową erę, powstałą na podwalinach „Matrixa" i „Big Brothera". Dla mnie jednak nie ma tu nic nowego. Wszystko jest po staremu – ktoś coś wymyślił, a pozostali idą za nim jak barany, bez wstydu, że popełniają plagiat, ani bez refleksji, czy można zrobić coś innego, lepszego. Na szczęście, nie my jedni mamy kłopoty z naśladowcami.

UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL

Grzegorz Onichimowski, współzałożyciel najstarszej polskiej firmy dystrybucyjnej, IPS Computer Group, a także jej wieloletni prezes, odszedł definitywnie z branży. Ale w przyrodzie równowaga być musi, dlatego w świetle jupiterów pojawiła się inna ciekawa postać – Hugo, bohater znanej serii gier. I to dosłownie „w świetle jupiterów", bowiem firma Cenega (dawniej IM Group, a jeszcze wcześniej IPC CG – i wszystko się łączy w zgrabną całość) postanowiła wypromować idealnego bohatera i zorganizowała mu serię koncertów w kilku polskich kurortach. Pomysł nawet niegłupi, tyle tylko, że może lepiej byłoby, aby przy mikrofonie stanął ktoś bardziej, hmmm, kształtny. Co za ludzie, jedni promują orka, inni trolla – a Lara idzie w odstawkę? I Różowa Pantera też! Upał, jak nic upał...

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Życiowe usprawnienia

Jest gorąco, jak w piecu hutniczym (przynajmniej kiedy piszę te słowa) i mój organizm ledwie sobie radzi z chłodzeniem procesora... to znaczy z chłodzeniem mózgu... to znaczy... Mniejsza z tym, fakt faktem, że ledwie zipię i rozważam różne mniej i bardziej absurdalne pomysły. Na przykład rozważam możliwość zbudowania wędkochłodni czyli umocowania wiatraczka na końcu długiego kija, którego drugi koniec byłby umocowany do obręczy, zgodnej zresztą z obwodem mojej głowy. Oczywiście, problemem może okazać się zasilanie, bo w końcu baterie ograniczają czas trwania przyjemności, zaś kabel ogranicza zasięg, ale z pewnością jest to problem do obejścia (choć jeszcze nie wiem jak). Zresztą wiadroziąb byłby chyba lepszy. Wystarczy kij od szczotki, który przywiązujemy pionowo na wysokości piersi, tak aby jeden koniec wystawał jakiś metr nad głowę. Następnie na szczycie kija umieszczamy wiadro pełne zimnej wody i balansując ciałem, wykonujemy codzienne obowiązki. Kiedy zaś chcemy się ochłodzić, robimy gwałtowny krok do tyłu, pozwalając, aby wiadro spadło nam na łeb. Może boleć, ale chłodno będzie na pewno.

Jak już mówimy o różnych wynalazkach, to i grom parę rzeczy by się przydało. Kto to widział na przykład, żeby do plecaka ładować tyle sprzętu. W instrukcji piszą, że wcielamy się w samotnego herosa, a to w rzeczywistości jakaś dźwigokoparka. I to z pneumatycznym wspomaganiem konstrukcji nośnej. Nie lepiej skromnie i zarazem realistycznie – jeden normalny pistolecik z granatnikiem, haubicą przeciwpancerną i wyrzutnią rakiet ziemia-ziemia?

Albo rozwój cech w rolplejach. Czy to musi być tak nieelegancko zapodane? Nie można jakoś tak subtelniej? Czy ja w realnym życiu noszę napis na koszulce: siła 5, charyzma 8, inteligencja -3? Że już nie wspomnę, że nawet jeśli już ktoś dorobił się lepszej charyzmy, to mu gęba w grze się nie zmienia ani na jotę. A w życiu się zmienia. No, może nie zawsze, ale często.

Natomiast przygodówki to już po prostu odjazd. Jakbym w normalnym życiu miał wykonać tyle skomplikowanych czynności, żeby zdobyć jakiś jeden głupawy kluczyk do szafki, w której jest klamka do toalety, gdzie właśnie mnie gna, to z pewnością za długo normalny bym nie był. A na pewno nie byłbym spokojny o swoją przyszłość.

Na temat symulatorów nawet nie będę zbytnio się rozwodził, bo nie ma o czym. Dość powiedzieć, że oceny są za wysokie. Chyba że ktoś naprawdę wierzy, że w samochodzie zamiast kierownicy zastanie dżojstik, a w kokpicie myśliwca F-117 będzie klawiatura od PeCeta. I Windows na przedniej szybie.

Z ŚGK też nie jest lepiej. Ostatnio w ogóle ignorują tu swoich czytelników. Kto to widział, żeby zachwalać plagiaty! Weźmy takie doomowce... To jest kłejkowce... A zresztą zwał jak zwał – prawdą jednak jest, że wszystkie są na jedno kopyto. W każdym jest tak samo: broń, apteczka, klucze, broń, apteczka, klucze itd. I jeszcze się mówi, że są hiperrealistyczne! A kto widział, żeby po spożyciu apteczki komuś od razu wróciło zdrowie! W ogóle, żeby wróciło! Nawet jakby zjadł wszystkie bandaże i popił to jodyną, to lepiej się od tego nikomu nie zrobi! Gwarantuje (próbowałem).

Z rolplejami też przeginają. To jakaś tajna sekta miłośników cRPG (wiem, co piszę!). Podejrzewam, że dostają za to jakieś pieniądze (nazywają to wierszówką), bo nawet tandetę zachwalają. Weźmy na przykład „Might & Magic 9" – widzieliście tam nocne niebo? Usra... to jest – upaćkane gwiazdami, jakby ktoś przez sito graffiti robił. To ma być niebo?! I nikt o tym nie wspomniał nawet słowem. Sekta i tyle.

A w ogóle to tak się jaśnie redaktorstwo przechwala, że niby mają świetny system oceniania, a gdzie agresometr? Co jest, walczymy z brutalnością, kiedy nam pasuje, a jak nie pasuje, to gęba w ciup i śmichy-chichy, tak? A brutalność w grach zabija ducha w młodym narodzie. I dewonancjonuje umysły następnych pokoleń, co w pierwszym szeregu i na bój...

Na koniec... muszę powiedzieć... mimo wszystko... chciałbym... Kramblukwudujwsie... Klik.

Witam! Nareszcie! Przepraszam wszystkich moich wiernych czytelników za ten bełkot, ale przez ten upał na chwilę straciłem przytomność i kontrolę nad moim organizmem przejęło TO COŚ. Na szczęście już po wszystkim. TO wróciło tam, gdzie jego miejsce – w najgłębszy zakamarek mojego jestestwa. Jeszcze raz przepraszam. I zakończmy już tę pogadankę. Za miesiąc, po kuracji, z pewnością będę w lepszej formie.

Do zobaczenia. Uff...

Gracz

Opracował: sYs/yavor

SIŁA PROPAGANDY

America's Army: Operations... Uuuu, alllle trafiło... "Super-hiper-realistyczna gra taktyczna" przypadła do oceny facetowi, który nijak nie chce dać się przekonać, że w grach multiplayer można mówić o realizmie... O, przepraszam. Można mówić. *AA:O* jest tego świetnym przykładem. Obawiam się jednak, że o realizmie w tej grze nie będę pisał w sensie, którego spodziewa się większość z Was.

Reklama dźwignią handlu jest i basta, fakt to uznany i doceniany szczególnie w krajach od wieków kapitalistycznych. Nie od dziś również wiadomo, że ludzkie gusta można świetnie kształtować dopasowując do swoich potrzeb (ten fakt z kolei docenia wojsko). Zatem jeśli do armii amerykańskiej ludzie nie pchają się drzwiami i oknami, ktoś wpadł na pomysł, że warto spróbować nowej formy reklamy niezaprzeczalnych uroków bycia żołnierzem: smrodu, huku i bólu. Ooops, przepraszam, akurat o tym w reklamach się nie wspomina...

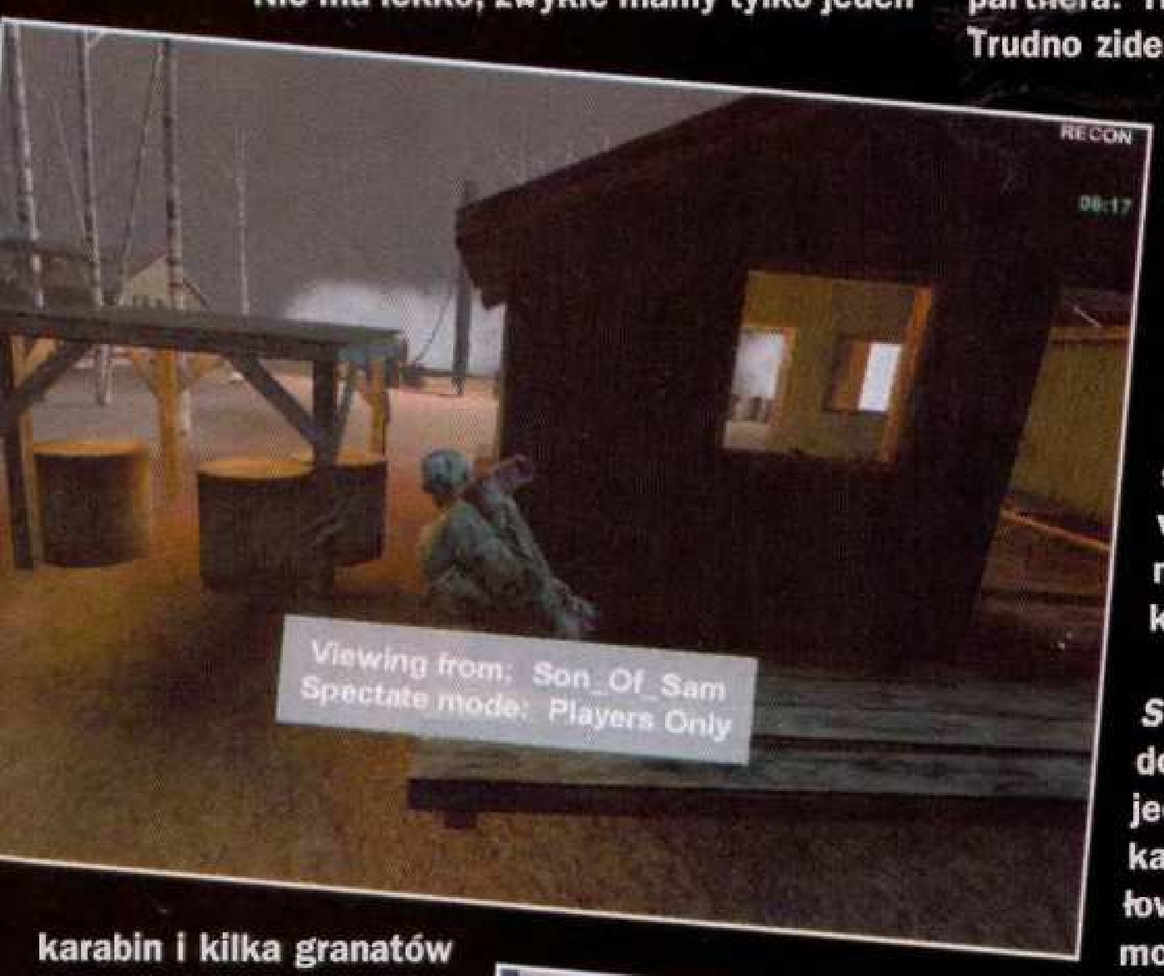
I tak mamy coś, co jest adresowane do młodych ludzi i zachęca: grę *America's Army: Operations* z podtekstem „chcesz być żołnierzem, chcesz być żołnierzem, chcesz być żołnierzem...". Propagandy nie cierpię i jestem na nią wyjątkowo odporny, stąd ten aspekt *AA:O* mnie, delikatnie mówiąc, irytuje, choć doceniam oryginalność tej formy reklamy. Jeśli jednak odrzuci się z *AA:O* warstwę propagandową, to zostanie nam... no, co? Ano... ŚWIETNA GIERA!

Główna zaleta to oczywiście to, że *AA:O* jest całkowicie darmowa (z drugiej strony żadna to zaleta, tylko oczywistość: miałbym jeszcze płacić za to, że się reklamują i robią mi pranie mózgu???). Ściągamy 200 MB, instalujemy i gramy. No, może nie tak szybko, najpierw trzeba na odpowiedniej stronie WWW zarejestrować sobie nicka chronionego hasłem. Klikamy więc na stosowną opcję w grze, otwiera się przeglądarka, wpisujemy swój nick i hasło i... i czapa. No, dzionek straciłem na tej zabawie... Konto się zarejestrowało, mail potwierdzający rejestrację nie dotarł (a z zasady nie robię błędów w adresach mailowych...). Druga próba – niestety, już pod innym nickiem – zakończyła się sukcesem i można było spokojnie zacząć zabawę.

AA:O to gra nastawiona przede wszystkim na zabawę w internecie, jednak zanim uzyskamy prawo wstępu na jakikolwiek serwer, musimy przejść misje treningowe. Typ szkolenia, które przejdziemy, determinuje naszą pozycję w drużynie. Mamy zatem szkolenie ze strzelania, tor przeszkód, na którym należy wykazać się odpowiednimi umiejętnościami poruszania się, później zaś tuptamy na strzelnicę. Trening zamyka zabawa w ciemnych pomieszczeniach z rozmieszczonymi nieruchomymi celami w postaci wrogów lub niczemu winnych cywilów. W sumie etap treningowy jest dość sympatyczny, o ile nie trzeba go powtarzać kilkukrotnie w przypadku, gdy są problemy z zalogowaniem nicka i połączeniem z głównym serwerem.

Teraz powinno być: „a grafika jest taka a taka, a dźwięk taki a taki". Nie, nie, nie, nie będzie o szczegółach, tylko o „ogółach". Grafika wykorzystuje biblioteki *Unreal Tournamenta 2003*, gry, która jeszcze nie ukazała się na rynku. Zważywszy na fakt, że *AA:O* jest PEŁNĄ grą, z chronologicznego punktu widzenia można by mówić o tym, iż to *UT2003* jest „na silniku" *AA:O*. Nie wnikajmy w szczegóły, liczy się efekt, a ten jest o niebo lepszy niż w przypadku tego, co widać w *UT2003*. Mapy są obszerne, skomplikowane, ładnie dopracowane stylistycznie i nie razi nawet to, że tło jest często jednolitą płaszczyzną. Po prostu panowie z amerykańskiej armii ewidentnie nie rozminęli się z gustem i grafików mają naprawdę niezłych. Mamy dość ładnie odwzorowaną perspektywę powietrzną, na otwartych przestrzenlach czuć odległość. Dużo drzew, dużo pojazdów-dekoracji, klaustrofobiczne tunele przysłaniane obłokami pary, zamglona nocna misja w zalesionym terenie... No, jest klimacik, jakiego nie uświadczy się w wielu innych grach. Dodajmy do tego jeden istotny szczegół: postaci żołnierzy są przygotowane bardzo starannie, z wyraźnym dążeniem do zachowania jak największego realizmu. Bardzo dobra animacja postaci, które mogą biegać, chodzić z bronią przewieszoną przez ramię, chodzić z bronią przyłożoną do ramienia, kucać, czołgać się czy wychylać zza rogu. Ruchy są w miarę naturalne i nie rażą sztucznością jak na przykład w *Tactical Ops*. Szkoda jedynie, że postaci nie rzucają dynamicznych cieni... Powinny...

No i dochodzimy do sedna sprawy: do „multipleja". Gra się w to *AA:O* jakoś? Oj, gra się. Klimat rozgrywki jest świetny. *AA:O* w grze wieloosobowej to walka dwóch plutonów. W każdym z nich gracz może, mając różne wyposażenie, pełnić inną rolę. Nie ma lekko, zwykle mamy tylko jeden karabin i kilka granatów (w trzech typach: standardowy, dymny, rozpryskowy). Jeśli ktoś marzy o wędrówkach z pięcioma pistoletami, kilkoma karabinami i toną granatów, ewidentnie musi rozejrzeć się za inną grą. Prosty zabieg ograniczający liczbę broni wymusza współdziałanie w drużynie: współpracujący gracze z różnym wyposażeniem mają większą siłę niż w przypadku, gdy mamy do czynienia z działaniami indywidualnymi. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz wybiera typ broni, z jaką chciałby wziąć udział w rozgrywce. Nie oznacza to wcale, że będziemy grali naszym ulubionym M249, M203, M16A2, M4A1 czy co tam innego kochamy, bowiem przy zbyt dużej liczbie chętnych możemy naszej broni nie dostać. Irytujące? Może, ale niegłupie, gdyż wymusza umiejętność posługiwania się różnymi broniami, a poza tym pozwala zróżnicować taktycznie funkcje graczy w drużynie.



Tu ponownie dochodzimy do owego „realizmu" gry. Ocenię go wyłącznie z punktu widzenia zachowań graczy w czasie rozgrywki multiplayer, gdyż tak długo, jak długo do poruszania się wykorzystuję nie mięśnie, a cztery klawisze na krzyż lub gdy kierując broń w stronę partnera nie słyszę „biiip biiip", a kierując na przeciwnika słyszę – nie przemawiają do mnie żadne argumenty o realizmie. Otóż ten realizm zachowań w czasie walki jest oddany w bardzo dobrym stopniu. Trzeba grać w zespole. Trzeba współpracować. Trzeba osłaniać swój tyłek i tyłek partnera. Trzeba ostrożnie poruszać się po mapie. Trudno zidentyfikować, czy ktoś oddalony dalej niż 10 metrów to swój czy wróg. Krótko mówiąc, jest fajnie. Miłośnicy ostrożnej walki będą zachwyceni i w tym sensie *AA:O* jest grą realistyczną, zachowując błyskotliwe wymiany ognia dla gier typu *Quake*. Zupełnie nierealistyczne jest natomiast to, że zanim kogoś wyeliminujemy musimy się w niego sporo nastrzelać, jednak rozumiem, że wynika to z charakteru gry i zapobiega nadmiernemu podniesieniu roli taktyk kamperskich.

Podsumowując zalety: drżyj *Counter Strike*, armia amerykańska najprawdopodobniej w krótkim czasie cię rozwali jedną krótką serią. Znacznie lepsza grafika. Bardzo dobra animacja postaci. Modułowość gry – wkrótce będzie dostępny moduł szkolenia snajperskiego, kolejne w planach. Realizm (ech, jednak to napisałem...). Dbałość o szczegóły. No i jeszcze jeden aspekt, który jednym może się nie podobać, mnie się jednak podoba: ta gra nie jest krwista. Nigdy nie podniecała mnie liczba pikselków koloru czerwonego na ekranie, *AA:O* jest w tym względzie oszczędne. W wielu misjach po trafieniu przeciwnika nie ginie on, tylko... wzdycha, zdejmuje hełm, ociera pot z czoła i siada zrezygnowany na ziemi czekając na finał rozgrywki. I o to chodzi. Gra spełnia wszystkie wymogi, które powinna spełniać dobra gra o charakterze sportowym. Nie wyobrażam sobie oglądania w telewizji relacji z turnieju *Return to Castle Wolfenstein*, w czasie której oglądalibyśmy bohaterskie przypalanie przeciwników za pomocą miotacza płomieni. Świetnie wyobrażam sobie taką relację z turnieju *AA:O*.

Wady? Dotyczą głównie otoczki „multiplejowej". Nie cierpię wybierania serwerów przez GameSpy. Przyzwyczaiłem się w *Tribes 2* do autoryzacji graczy (rejestracja nicków w *AA:O* nie zabezpiecza przed oszustwami, bo co za problem założyć kolejnego nicka?), do maili, forów, chatów, do możliwości głosowania za zmianą mapy czy za wyrzuceniem gracza. Tego nie ma. Mam nadzieję, że któreś z tych mechanizmów się wkrótce pojawią. A wówczas...

Adieu, *Counter Strike*! ❐

Za miedzą, w Czechach, dobiegła końca dość duża impreza lanowa PGChallenge 2002 (łączna pula nagród 15000 dolarów), na której gościła grupka polskich graczy UT i Q3A. W UT 1v1 podium należało do graczy niemieckiego klanu shuuk: 1. GitzZz, 2. frag^m, 3. icho, w CTF zwyciężył także niemiecki klan Ocrana. W Q3A 1v1 wygrał M19-LeXer z Rosji, w SC:BW – Asmodey[pG] (również Rosja), w CS 5v5 niemiecki MouseSports. Niewątpliwym sukcesem „naszych" było jedynie tolerowanie beznadziejnej organizacji imprezy (zdarzały się sytuacje, gdy te same osoby o tej samej godzinie miały grać w różnych turniejach, co wymuszało oddanie części spotkań walkowerem). Mimo zmian ustrojowych powiedzenie „czeski film" najwyraźniej zachowało aktualność.

Wieść trochę nie z tej bajki, ale wymowna. Do puli nagród rzędu kilku-kilkunastu tysięcy dolarów za wygraną w turnieju FPS jesteśmy przyzwyczajeni, ale mają one szansę się zwiększyć. Oto Microsoft Game Studios rozpoczęło rejestrację do turnieju Million Dollar „Links(R)" Virtual Golf Association Tour. Nazwa mówi wszystko: grać się będzie w golfa (co to nas epfeesiarzy więc obchodzi???), a główna nagroda to... 1 milion dolarów (oj, zaczęło obchodzić...)! Żeby je dostać, trzeba wygrać turniej (to gwarantuje wygraną w wysokości 50 tysięcy dolarów) oraz trafić w rzeczywistego golfa do dołka z odległości 60 stóp (ok. 20 metrów). Zainteresowanych odsyłamy pod link http://www.linkstour.zone.com/. Pozostaje pytanie, kiedy polskie media dostrzegą istnienie sportu elektronicznego?

Niewiele rzeczy może zadziwiać gracza komputerowego, a najmniej lekceważenie ze strony producentów gier, którzy koncentrują się w przypadku strzelanek 3D wyłącznie na dostarczeniu gołej gry, wielokrotnie zapominając nie tylko o podstawowych narzędziach internetowych (typu głosowania, autoryzacja graczy i klanów itp.), ale nawet o konsultacjach ze środowiskiem graczy w sprawie przyszłych produktów. Ogromnym zaskoczeniem była więc decyzja Sierry o powołaniu Sierra's Tribes Council, rady, której zadaniem będzie ustalanie kształtu przyszłych produktów z serii Tribes. W skład rady weszło 16 przedstawicieli środowiska graczy. Mamy nadzieję, że podobne rady powstaną wokół innych gier i pozwolą lepiej dopasowywać przyszłe strzelanki 3D do oczekiwań graczy.

KANTYNA

Opracował: Romuald Burczyk

Po kolejnych odcinkach „Kantyny", poświęconych łucznikom i kawalerii, przyszedł czas na przyjrzenie się piechocie, formacji bez udziału której trudno wyobrazić sobie jakąkolwiek bitewną potyczkę. Celowo zostawiłem piechotę na koniec cyklu poświęconego realizmowi pola walki, ponieważ jest ona spośród wszystkich wspomnianych formacji, przedstawiona w grach najlepiej, czyli w sposób zbliżony do realiów.

Piechota jako uniwersalna formacja bezpośredniego starcia jest bez wątpienia tą, na której spoczywa główny ciężar walki. W odróżnieniu od łuczników, nie odpornych na wrogie ataki oraz kawalerii, której głównym zadaniem jest szarżowanie pozycji nieprzyjaciela, piechota spełnia podwójną rolę. Z jednej strony czynnika ofensywnego, siły zmierzającej do wytrzebienia szeregów nieprzyjaciela, z drugiej zaś defensywnego muru mającego za zadanie ochronę pozycji i oddziałów innych formacji oraz co się z tym wiąże, powstrzymywania natarć przeciwnika. Jeśli chodzi o gry to trzeba stwierdzić, że piechota wypełnia w nich swoje zadania w sposób zbliżony do rzeczywistego. Z paroma jednak wyjątkami.

O ile w grach mnogość rodzajów piechoty wyposażonych w najróżniejszą broń stwarza bardzo pozytywne wrażenie, o tyle z ich zastosowaniem na polu walki bywa już różnie. Przykładowo w grze „Age of Empires" spotykamy między innymi hoplitów. Nijak jednak nie jest nam dane poznać prawdziwego sposobu walki żołnierzy z długimi lancami. Jedyne co cechuje wirtualnego hoplitę to powolność. I nie byłoby może nic w tym dziwnego gdyby nie fakt, iż hoplici ruszający na wroga falangą złożoną z 8 do 16 rzędów między innymi aby utrzymać ciągłość szeregów i zwartość formacji poruszali się takim a nie innym tempem. A cóż widzimy w „AoE"? Pojedynczego powolnego żołnierza, który wymachując kilkumetrową lancą uderza w pojedynkę na żołnierzy wroga. Toż to niedorzeczność. Przecież siła formacji hoplitów tkwiła właśnie w liczebności i uformowaniu w zwarty szyk, a nie swobodnym hasaniu po bitewnym polu w poszukiwaniu celu, równie zbłąkanych żołdaków wroga. Ktoś powie, że to wynik uproszczenia. Owszem, ale jakże oderwanego od realiów ówczesnej walki, a taki puszczony samopas hoplita szybciej padłby trupem niźli kogoś nadział na swoją nieporęczną broń, którą nie da się praktycznie walczyć w pojedynkę. Aby być skutecznym trzeba lasu pik, swoistego „jeża", a nie pojedynczych „pszczelich żądeł".

Piechota to pojęcie bardzo ogólne. Wyodrębnić można wiele jej rodzajów. I tak mamy przykładowo pikinierów, toporników, mieczników, halabardników i wielu innych. Wszystkich spotkać można w całej masie strategii osadzonych w różnych okresach historycznych. W odróżnieniu jednak od innych formacji, w piechocie bardzo ważną rolę odgrywają szyki. O ile łucznicy mogą się bez nich na dobrą sprawę obejść, rzucona w bój kawaleria utraci szyk po starciu z wrogiem i wymaga po ataku ponownego uformowania, o tyle piechocie szyki są niezbędne, ponieważ częstokroć naciera ona i walczy w odpowiednim ugrupowaniu. Wtedy jest skuteczna. Od prawidłowego rozstawienia oddziałów oraz zastosowanych szyków zależą losy bitwy. Umiejętne dowodzenie tak przygotowaną do starcia machiną niejednokrotnie decydowało o zwycięstwie. Król pruski Fryderyk Wielki zwykł mawiać, że licząca 100 tysięcy żołnierzy armia, jeśli zajść ją z flanki, może być w krótkim czasie pokonana przez 30 tysięcy żołnierzy. Tak też uczynił, kiedy w bitwie pod Leuthen w walce przeciwko Austriakom zastosował oskrzydlenie połączone z pozorowanym frontalnym atakiem na siły austriackie. Zdezorientowani przeciwnicy dali się zwieść manewrowi Fryderyka i ulegli atakowi z zaskoczenia na osłabioną lewą flankę, dokonanego przez pruską piechotę, bezlitośnie wykorzystującą ukształtowanie terenu, pozwalające jak najdłużej trzymać w ukryciu trzon własnych sił. Austriacy bierni na polu bitwy nie wykorzystali żadnych możliwości zapobieżenia katastrofie. W tym przypadku manewrowanie było im obce, a o rozpoznaniu walką chyba zupełnie zapomnieli, posyłając większość odwodów właśnie z lewego skrzydła w celu odparcia sił pozorujących atak od frontu. Przykład wręcz modelowy, potwierdzający to jak ważny na polu walki jest dowódca.

REALIZM POLA WALKI: PIECHOTA

CENTURION

O tej grze z całą odpowiedzialnością można by rzec, że jest ponadczasowa. To jedna z lepszych strategii zaliczanych obecnie do klasyki gatunku. Choć pod względem graficznym widać, że grze przybyło sporo zmarszczek, to jednak wciąż pozostaje młoda duchem. Gorąco polecam ją każdemu miłośnikowi komputerowych strategii, szczególnie tym, którzy przy okazji poznawania historii gier chcieliby również spróbować swoich sił w poprowadzeniu rzymskich legionów i uczynienia z Rzymu prawdziwego imperium. Dowodzenie armiami i bezustanne zmagania z barbarzyńskimi hordami oraz dbanie o porządek i spokój w podbitych prowincjach, to tylko niektóre z atrakcji oferowanych przez grę. Jeśli komuś znudzi się monotonny żywot frontowca, może w mgnieniu oka przenieść się do stolicy Italii i osobiście poprowadzić rydwan w emocjonującym wyścigu, albo stanąć na arenie oko w oko w gladiatorskim pojedynku.

GRY WOJENNE

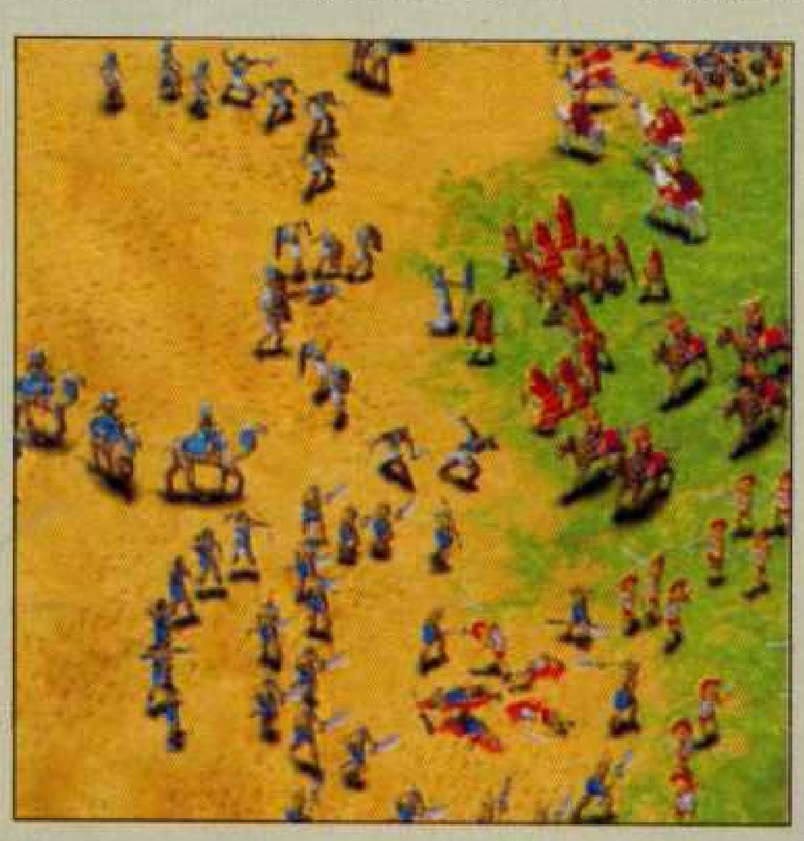
O tym, że gry komputerowe to nie tylko niewinna zabawa zapaleńców, przekonali się Amerykanie za sprawą swoich sił zbrojnych. Postanowiły one opracować specjalną wirtualną wersję programu szkolenia swoich żołnierzy. Symulator pola walki ma przybliżyć przyszłym żołnierzom tematykę związaną z siłami zbrojnymi, systemem szkolenia i realnym polem walki. Wszystko to po to, aby zachęcić młodzież do wstępowania w szeregi wojska. Wydaje się to posunięciem nad wyraz trafnym, zważywszy na fakt, iż młodzi ludzie coraz częściej spędzają wolne chwile przed ekranem monitora. Jak widać każda droga do pozyskania rekruta okazuje się dobra. O szczegółach poczytacie na www.americasarmy.com. oraz na stronie nr 100 tego ŚGK-a.

Dowódcy odgrywali poważną rolę w kilku tytułach, z których poczciwy „Centurion" wybija się na pierwszy plan. W tej grze głównodowodzący pieszymi legionami rzymscy generałowie charakteryzowali się między innymi siłą głosu, która miała bezpośredni wpływ na wydawanie rozkazów konkretnym kohortom. Dowódca o słabym głosie nie miał praktycznie żadnych szans na zapanowanie nad całością podległych mu sił w bitewnym rozgardiaszu. „Centurion" oprócz kilku konfiguracji rozstawiania legionu przed bitwą, zawierał kilka ciekawych rozwiązań, które dzisiaj niełatwo spotkać w strategiach, a które niewątpliwie podnoszą realizm rozgrywki. Boczny atak, o wiele bardziej niebezpieczny niż frontalny na broniący się oddział, zawsze łączy się ze spadkiem morale i zwiększonymi stratami. Po prostu wróg nacierając z flanki bądź w jeszcze korzystniejszym wariancie uderzając od tyłu trafia w czuły nie osłonięty punkt defensywy. Wyjście na tyły przeciwnika i uderzenie na odsłonięte „plecy" wrogiej armii to istny wstęp do prawdziwej masakry. Jednak na takie zagrożenie znalazł odpowiedź „Caesar 2", w którym legioniści mogli uformować słynnego „żółwia", chroniąc się pod tarczami zarówno przed ostrzałem łuczników, jak i przed bezpośrednim atakiem z każdego kierunku.

W wiekach średnich mamy do czynienia z uwstecznianiem się przeżywającej do tej pory rozkwit taktyki walki. Dominują nastawione na szybkie rozstrzygnięcie frontalne ataki obu stron połączone z pozbawioną większych taktycznych manewrów i wysublimowanych szyków walką. W tej prostej konfrontacji liczy się przede wszystkim siła i umiejętności pojedynczych żołnierzy, a nie całych formacji złożonych z mężnych wojów. Najazdy Wikingów to jeden z wielu przykładów, potwierdzających tezę o średniowiecznej „indywidualizacji" walki. Można by nieco sarkastycznie stwierdzić, że ta iście średniowieczna forma prowadzenia wojen udzieliła się części z twórców gier. Chodzi mianowicie o te, w których jedyną drogą do osiągnięcia celu, czyli zniszczenia przeciwnika, jest niewymagające myślenia, inicjatywy i planowania, zalanie go potokiem bez przerwy tworzonych oddziałów.

Nie będę może oryginalny, ale po raz kolejny sięgnę po tytuł, który w zbliżony do ideału sposób zaprezentował walkę pieszych formacji. Chodzi o „Shogun: Total War". Ten tytuł poza zróżnicowaniem pieszych formacji i przeznaczeniem ich do wykonywania odmiennych zadań, zwraca uwagę na jeszcze jedną bardzo ważną kwestię. Otóż, możliwe jest w nim operowanie i formowanie ugrupowań złożonych z kilku jednostek o różnym profilu. A to przecież niejednokrotnie klucz do wygranej. Trzeba bowiem wypracować takie rozwiązania, czyli rozmieszczenia oddziałów na całej długości naszych sił, aby skutecznie przeciwstawić się oponentom i przejść do kontrnatarcia. Realizmu dodaje również fakt, że nie ma tu utartych schematów, a każda walka jest nowym doświadczeniem, w którym oprócz dostępnych sił baczną uwagę należy zwracać na ukształtowanie terenu i warunki pogodowe.

Podsumowując, chciałbym podzielić się z Wami pewną refleksją. Ilekroć autorzy gier będą starali się wprowadzać do strategii komputerowych nowe rozwiązania, przedstawiać w nich własne pomysły, nie odejdą zapewne od pewnego schematu wynikającego po części z zaszłości historycznych, a po części z naturalnego wręcz wykształcenia się swoistego podziału ról. I tak łucznicy jak służą, tak służyć będą jako wsparcie dla reszty armii, osłabiając nieprzyjaciela przed bezpośrednim starciem, kawaleria dokonywać będzie rajdów na oddziały miotaczy będących dla niej wyśmienitym kąskiem oraz przełamywać szyki i osłabiać morale piechoty, szczególnie tych jej rodzajów mniej odpornych na ataki jazdy, a piechota pozostanie trzonem, który każdorazowo przejmować będzie najszerszy zakres obowiązków, od obrony własnych pozycji i oddziałów na spektakularnych natarciach i zdobywaniu fortec kończąc. ❐



JANCZAROWIE I WŁADYSŁAW III

Przed wiekami swą potęgę militarną Turcja zawdzięczała przede wszystkim pieszym oddziałom janczarów, rekrutowanym z wziętych do niewoli chrześcijan, którzy wychowywani w islamie stanowili elitę wśród wojsk sułtana. Aby przeciwstawić się potędze Imperium Osmańskiego i płynącemu zeń zagrożeniu dla Europy, pod namową papieża ówcześni władcy na czele z królem Polski i Węgier Władysławem III zorganizowali wyprawę, która po początkowych sukcesach zakończyła się śmiercią Władysława III, ściętego w trakcie bitwy pod Warną w 1444 roku przez jednego z janczarów. Blisko dziesięć lat później Turcja skierowała swoją wojenną machinę przeciwko Bizancjum, które wzięte zostało przez Turków, głównie za sprawą elitarnych oddziałów janczarskich, z upływem czasu uzupełnianych również muzułmańskimi poddanymi pochodzenia nietureckiego oraz Turkami. Bunty wzniecane przez piechotę janczarską prowadziły często do obalenia panującego sułtana, aż w końcu doprowadziły do ostatecznego rozwiązania tej formacji w 1826 roku przez Mahomeda II.

TAWERNA

Dyrektor Izby Tortur – imć KAT

HEJ, PRZYGODO!

Za oknem słońce grzeje, że aż miło i dobry nastrój tak mnie przeniknął, że ani trochę nie chce mi się pisać o sprawach poważnych i doniosłych, dlatego wybaczcie mi, że tym razem, w klimacie iście wakacyjnym, pozwolę sobie na odrobinę luzu i uraczę Was pewną zabawną historyjką, która już od dłuższego czasu chodzi mi po głowie. Niech to będzie mój wkład w promocję „Wakacyjnego konkursu literackiego" – oczywiście, poza konkurencją.

Wszystko tak naprawdę zaczęło się w chwili, kiedy krasnolud Groshec, mimo ostrzeżeń przyjaciół z rodzimej kopalni, postanowił zostać obieżyświatem. W pewnym sensie nie ma się mu co dziwić. Krasnoludy, jak wiadomo, są nieprzyzwoicie wręcz bogate, ale cóż z tego, skoro są jednocześnie okropnie pazerne i zamiast korzystać ze swych bogactw, przez całe życie kryją się w swych kopalniach, niczym krety. Groshec jednak był inny. To znaczy, owszem, lubił swoje bogactwo, ale lubił także przygody, a przynajmniej tak mu się zdawało. Dlatego pewnego dnia postanowił sprzedać cały swój ruchomy i nieruchomy majątek, zapakować się do obszernego plecaka i ruszyć w świat.

Jak można było się spodziewać, przygody długo szukać się nie dały. Pierwsza pojawiła się już za najbliższym zakrętem. Groshec właściwie mógł się domyślić, co go czeka, bo smród niemytych ciał roznosił się po całej okolicy, ale ufny pomyślał, że tak właśnie pachnie przygoda. W chwilę potem leżał półnagi na trawie, ograbiony z całego złota, jakie wcześniej otrzymał za cały dorobek swego krótkiego acz dostatniego żywota, zastanawiając się, czy ujrzy następny świt. Na szczęście, bandziorom chodziło tylko o złoto, więc puścili ogołoconego do cna krasnoluda wolno – tak więc mógł obejrzeć upragniony świt. Zresztą musiał, bo był tak zziębnięty, że nie spał do samego rana. Dopiero na krótko przed południem zmorzył go sen, a obudził się późnym popołudniem.

Zdjąwszy łachmany z napotkanego stracha na wróble, ruszył w dalszą podróż. Już nie tak dziarsko, ale wciąż z wiarą. I pewnie wędrowałby tak do dziś, gdyby nie pewna grupa mnichów, którą napotkał jeszcze przed zmierzchem.

– Stój, wielki rycerzu – rzekł jeden z mnichów stojący na samym przedzie, ubrany jak pozostali w biały, długi habit z kapturem, tyle że obszyty lamówką na skraju rękawów.

– Mamy do ciebie sprawę.

Wielki rycerzu? Już po tych słowach Groshec powinien był się zorientować, że coś jest nie tak, ale pragnienie przygód było silniejsze od zdrowego rozsądku.

– Szukamy prawdy – ciągnął mężczyzna – a ty jesteś tym, który może nam w tym pomóc.

„Nareszcie!" – pomyślał krasnolud. – „Teraz otrzymam zadanie! Moje pierwsze!".

– Czy zechciałbyś nam pomóc?

– Oczywiście – kartoflowatą twarz Groshca opromienił uśmiech szczęścia. – Cóż mogę dla was zrobić, święci wędrowcy?

– Ooo, dzięki wam, niebiosa – mężczyzna wzniósł ręce ku niebu, a za nim zrobili to jego współziomkowie i wszyscy razem zaczęli nucić jakąś pieśń.

– Ale... – spytał ponownie mężczyzna, przerywając nagle śpiew – ...czy gotów jesteś oddać swe marne życie za naszą wiarę, jeśli przyjdzie taka konieczność?

– Yyy... no, w końcu jestem... tego... wielkim rycerzem... Powiedzcie tylko, co mam robić?

– Jeśli tak, nie widzę przeszkód – rzekł mnich, opuszczając ręce i podchodząc szybkim krokiem do krasnoluda. Kiedy już był przy nim, wyjął zza pazuchy rulon papieru, rozwinął go i podając zarazem magiczne wieczne pióro, dodał:

– W takim razie podpisz się tutaj... I tutaj... I jeszcze tutaj...

Groshec usłużnie podpisał się we wskazanych miejscach.

– A co to właściwie jest za dokument? – spytał, kiedy mnich chował rulon z powrotem za pazuchę.

– Scroll, nie dokument – poprawił go mężczyzna. – To cesja twojego ciała na rzecz naszego Kościoła. Takie tam prawne banialuki. Ale niezbędne, mości panie, niezbędne. Brać go! – zwrócił się do swoich kompanów. – Tylko nie uszkodzić! Bo arcykapłan znów nam nie zapłaci!

Tak oto okazało się, że mnisi wcale nie są mnichami, tylko łowcami głów, pracującymi dla wyznawców boga Boo. W dawnych czasach nie kryli się ze swoimi praktykami, plądrując całe wsie. Ale czasy się zmieniły. Niewolnictwo zniesiono dawno temu, a wraz z nimi polowania na ludzi. Nie pozostawało nic innego, jak odwołać się do zasady poprawności politycznej, w myśl której żadna religia nie może być dyskryminowana, a jej wyznawcy winni mieć prawo do pełnego wypełniania swoich obrządków. Z wyznawcami boga Boo był tylko jeden problem – ich religia wymagała krwawych ofiar. Doradcy króla i prawnicy kapłanów uzgodnili po ciężkich negocjacjach, że obrządek może być nadal wykonywany, ale pod warunkiem, że ofiara nastąpi w majestacie prawa, a więc za zgodą poświęcającego życie – i to na piśmie. Stąd scroll cesyjny, który Groshec właśnie podpisał. Nawiasem mówiąc, nieco naruszono w tym przypadku procedury prawne, bo przecież nie poinformowano krasnoluda, co podpisuje. Ale jakie to ma znaczenie po fakcie. Poza tym właściwie nigdy o tym szczególe nie informowano, lecz to już zupełnie inna historia.

Wracając do Groshca – podobnie jak poprzednią, tak i tę noc spędził w koszmarnych warunkach. Nie dosyć, że z zimna trzęsło nim jak w febrze, to jeszcze był

związany jak owca, z czego sumiennie korzystały liczne komary. Ale nie to go martwiło, a myśl, że wdepnął nie na żarty. Tym razem nie chodziło już o złoto, lecz o jego życie. I kiedy już w myślach zaczął wyliczać wszystkie swoje grzeszki i przepraszać za nie bogów, gotując się na śmierć, zdarzył się cud. Cud godzien poszukiwacza przygód. Na polanie, na której mnisi rozbili obozowisko, pojawił się wygłodniały lis. Drobnym kroczkiem podreptał do krasnoluda i zaczął przegryzać więzy. Dla kogoś tak naiwnego, jak Groshec, był to przejaw magii, ręka Sił Wyższych, które dają tym do zrozumienia, że krasnolud ma kontynuować swoją podróż, ale uważny obserwator zauważyłby, że z magią cała ta sytuacja nie miała nic wspólnego. Po prostu jeden z mnichów, wiążąc krasnoluda, cały czas obżerał się pieczonym zającem i tłustymi paluchami usmarował linę. Ot i cała magia.

Uwolniwszy się z więzów, ruszył czym prędzej przed siebie, byle dalej od tych strasznych ludzi. Biegnąc na oślep niemal przez cały dzień, o chłodzie i głodzie dotarł wreszcie do karczmy, stojącej jakby nigdy nic na polanie, w samym sercu boru. Dziwny był to widok, ale w końcu nie takie fenomeny będzie spotykał Groshec na swej drodze. Przekraczając śmiało próg spodziewał się zastać pustą komnatę – w końcu to istne odludzie – dlatego kompletnie zaskoczył go widok sali pełnej gości, gwarnej i zadymionej. Kogóż tu nie było: mroczni i ponurzy magowie, niemo uśmiechający się kapłani, bijący blaskiem ze swoich zadziornych gęb rycerze – jedni z lekka podpici, inni pijani już całkiem nietęgo, a jeszcze inni urżnięci do nieprzytomności, śpiący przy stołach, a nierzadko i pod nimi. Jedyną trzeźwą osobą w tym gronie był właściwie karczmarz zręcznie roznoszący kolejne puchary taniego wina i to właśnie do niego podszedł Groshec.

– Karczmarzu – zaczął nieśmiało – wspomóż głodnego i...

– Nie obsługuję żebraków! – przerwał mu w pół słowa. – Idź gdzieś indziej!

– Ależ ja nie jestem żebrakiem, jestem obieżyświatem! Tylko ograbiono mnie i pobito!

– Ejże – odezwał się jakiś rycerz z najbliższego stołu – Daj, karczmarzu, wina i strawy temu śmiałkowi! Ja płacę!

– Zapłać najpierw za siebie – odszczekał mu karczmarz. – Od miesiąca pijesz tu na krechę...

– Milcz, chamie! Czy wiesz, do kogo mówisz?!

Karczmarz skurczył się w sobie i marudząc coś pod nosem, udał się na zaplecze, skąd po chwili wrócił z udkiem jagnięcym na talerzu i dzbanem wina. Walnął naczyniami o blat stołu, przy którym siedział rycerz i z marsową miną odszedł do innych gości.

– Siadaj, śmiałku! – rycerz wskazał na miejsce obok siebie. – Jedz i opowiadaj!

Groshec posłusznie przysiadł na ławie i łakomie rzucił się na jedzenie. Pałaszując udko, streścił rycerzowi zdarzenia ostatnich dwóch nocy, na co ten coraz bardziej chmurniał.

– Psubraty! – ryknął nagle rycerz, a potem poderwał się i wyjąwszy miecz z pochwy, zamachał nim w powietrzu. – Łachmaniarze! Ubije! Ale... jutro...

I jak stał, tak opadł na ławę, a potem zjechał pod stół. W jego zaś ślady, także nieźle już upity, ledwie chwilę potem poszedł Groshec. I tyle ich było.

Na drugi dzień, już od samego rana, Groshec z podnieceniem czekał, aż rycerz zbudzi się z głębokiego snu. Smród panował w sali niemiłosierny, bo większość gości nie była w stanie dojść do swoich kwater, więc spali tu całą noc, gdzie popadnie, chrapiąc i puszczając bąki na przemian. Krasnolud jednak postanowił to wytrzymać – w końcu jest obieżyświatem i nie takie przeciwności go czekają. A poza tym postanowił pilnować kompana, żeby nie przytrafiło mu się nic złego. Towarzysze niedoli powinni sobie pomagać. Zresztą widząc taką lojalność, może za chwilę ktoś do nich dołączy i stworzą prawdziwą drużynę.

I tak się stało, choć za inną przyczyną. Okazało się bowiem, że rycerz miał w karczmie paru zaprzyjaźnionych druhów, zwłaszcza pewnego maga i kapłana, z którymi od miesiąca pił. Poprzedniego dnia nieco się struli, więc nie doczekali wieczora, ale teraz zeszli do sali i od razu zbudzili zacnego rycerza. Ten otrząsnął się z resztek snu, przedstawił Groshca, który powtórzył swoją powieść jeszcze raz.

– Więc postanowione, ruszamy – rzekł kapłan. – Jutro z samego rana.

– Jutro? – zdziwił się Groshec. – Ale przecież do tego czasu tamci zdążą uciec!

– Co ma wisieć, nie ucieknie... czy jakoś tak... – oznajmił rycerz. – A poza tym na kacu walczyć nie będę. Karczmarzu, wina! Na klina!

Tak się „leczyli" cały dzień, a następnego ranka...

– Druhowie, przygoda czeka! – oznajmił Groshec. – Przecież tam zbóje...

– Przygoda... – prychnął mag z pogardą. – Coś ty taki w gorącej wodzie kąpany? Nie takich zbójów rozbijaliśmy w proch. Słyszałeś, nie uciekną. A jak uciekną, to dogonimy. A do tego czasu – wypijemy...

I tak bez końca, aż w końcu Groshec zrozumiał, że nigdy stąd się nie ruszą i że jedyną osobą, która coś tu zyska, to karczmarz – kiedy już gawiedź spłaci swoje długi.

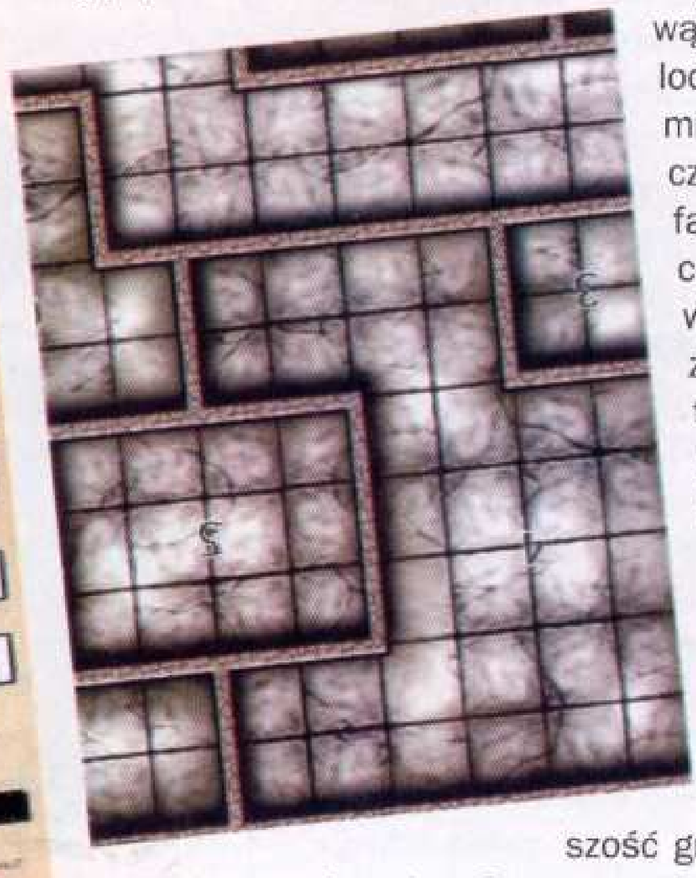
Nie pożegnawszy się z nikim, ze zwieszoną głową, ruszył wolno ku wyjściu. I kiedy minął próg, minął go na zawsze. Tak słuch o nim wszelki zaginął, choć byli tacy, którzy twierdzili, jak widzieli jakiegoś kurdupla, który kilka dni później dobijał się do wrót krasnoludzkiej kopalni. Ale czego to ludzie nie wymyślą... ❐

GRY BEZ PRADU

Opracował: Ignacy Trzewiczek

GRA PRZYGODOWA
DUNGEONS & DRAGONS

Na polski rynek wkroczyła najsłynniejsza gra fabularna wszech czasów, matka całego RPG – słynne „Dungeons & Dragons". Wydawnictwo ISA, które zakupiło licencję i przygotowało polską edycję gry już w czerwcu rozpoczęło dawkowanie nam kolejnych produktów, na pierwszy ogień poszła „D&D Gra przygodowa". Zaraz za nią do sklepów trafi „Podręcznik gracza", „Księga Mistrza Podziemi" oraz „Księga Potworów", które – według zapewnień wydawnictwa będą ukazywać się w odstępach trzytygodniowych. Gotowe do wydania są już także pierwsze przygody i dodatki – jednym słowem wakacje i pierwsze tygodnie jesieni upłyną nam pod znakiem „Dungeons & Dragons".



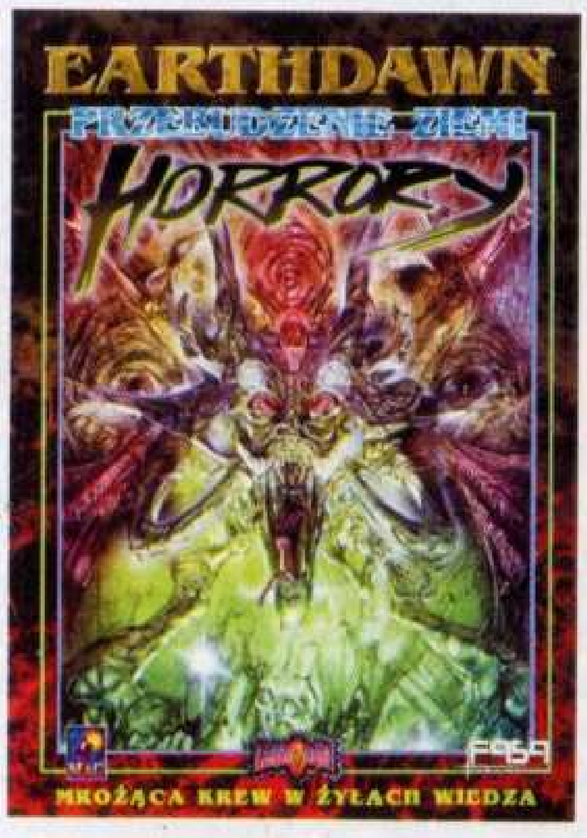
Księga zasad i Księga przygód przeznaczone są tylko dla oczu Mistrza Podziemi (co bardzo wyraźnie jest zaznaczone zarówno na okładkach tych Ksiąg, jak i na specjalnej ulotce dołączonej do zestawu, wyjaśniającej które materiały powinni czytać gracze, a które MP). Księga Zasad jest 32-stronicową broszurą, zawierającą bardzo uproszczone i skrócone reguły D&D. Mistrz Podziemi dowie się z nich, jakimi postaciami można grać, jakie można rzucać czary, jak korzysta się z umiejętności i kilka innych. Opublikowany tam materiał jest wystarczający do rozegrania kilku prostych przygód – we wszystkich poważniejszych kwestiach odsyła natomiast do reguł zawartych w „Podręczniku gracza".

Kolejna książka – „Księga przygód" zawiera sześć prostych scenariuszy, w których grupa graczy musi zejść do podziemi i wykonywać niebezpieczne misje. Wszystkie przygody można rozegrać na dołączonej kolorowej mapie za pomocą żetonów, które reprezentują bohaterów graczy, ich wrogów, potwory, pułapki, sekretne drzwi, skrzynie ze skarbami i wiele innych! Jest to więc coś pomiędzy klasycznym RPG (gdzie występują NPC, skomplikowane intrygi i zadania), a prostą grą planszową, w której chodzi się po lochach i walczy z potworami. Cały zestaw przeznaczony jest dla miłośników fantastyki i gier, którzy jeszcze nie grali w „papierowe" RPG i właśnie chcą zacząć. Materiały zawarte w „Grze przygodowej" pozwolą rozgrywać bardzo proste przygody, polegające głównie na walce z potworami i na rozbezpieczaniu pułapek. To pierwszy krok, od którego zabawę z RPG zaczyna większość graczy. Ten, komu spodoba się „Gra przygodowa", na pewno zechce sięgnąć po „Podręcznik podstawowy" do D&D. Gry fabularne pochłoną go wtedy bez reszty.

Jeśli ktoś z Was chciałby rozpocząć zabawę w gry fabularne – nie ma chyba lepszego sposobu.

Tytuł: Dungeons & Dragons: Gra przygodowa
Wydawca: ISA
Cena: 38,90

HORRORY



Na rynek trafił najnowszy dodatek do „Earthdawna" – „Horrory". Książka jest bardzo udana i na pewno będzie pomocna dla każdego MG prowadzącego „Earthdawna" (jednak absolutnie nie powinni jej czytać gracze!). To co pierwsze rzuca się w oczy, to rewelacyjna okładka – w mojej opinii jedna z najlepszych jakie widziałem. Pierwsza część podręcznika zawiera opisy piętnastu horrorów. Na podstawie ich lektury można stworzyć przygody, a w niektórych przypadkach nawet mini-kampanie – opisane stwory są na tyle ciekawe i intrygujące, a ich moce na tyle zróżnicowane, że zabawy starczy na wiele wieczorów. W dalszej części dodatku opisano pomniejsze potwory oraz różne ich moce i zdolności. Także te strony nie rozczarowują, a w oparciu o nie można wykreować ciekawe elementy przygód, czy chociażby intrygujące sceny w tworzonych scenariuszach.

Podsumowując można stwierdzić, że „Horrory" to zdecydowanie więcej niż zwykły bestiariusz. To bardzo dobre narzędzie i poradnik pomagający wplatać w przygody najstraszniejsze stwory Barsawii.

PIEKŁO NA ZIEMI

Najnowsza gra RPG wydana przez MAG to „Piekło na ziemi" – drugi epizod alternatywnej historii świata rozpoczętej przez „Deadlands: Martwe Ziemie". Co tu dużo mówić, kto zna „Deadlands" – wie, że może spodziewać się gry na znakomitym poziomie.

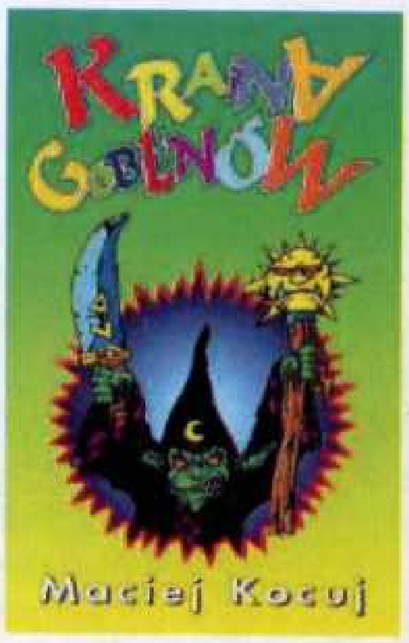
Wojna ludzkości z Wynaturzeniami (będąca osią gry „Deadlands"), zakończyła się przegraną ludzi. Wynaturzenia opanowały świat i zmieniły go w tytułowe piekło. Akcja gry przypomina zatem to, co doskonale znają miłośnicy „Falloutów": zrujnowany świat, niedobitki ludzi walczące z potworami i mutantami, zburzone fabryki, zniszczone miasta, stare samochody i dużo, dużo broni oraz amunicji.

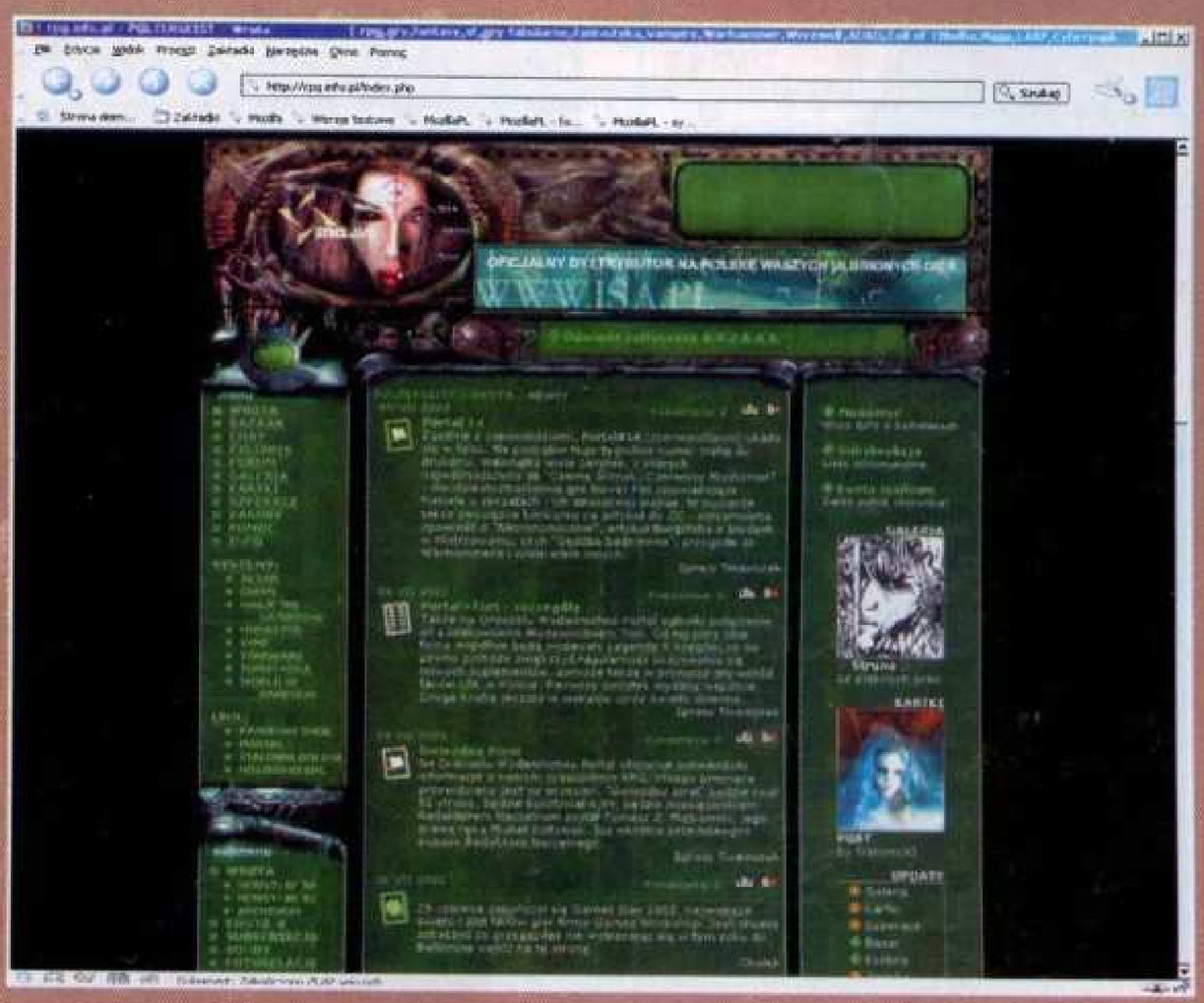
Tu gracze mogą wcielić się w tak klasyczne postacie jak Wojownik Szos czy Weteran wojenny. Jednak czekają na nich także postacie niezwykłe, stworzone specjalnie na potrzeby świata „Piekła", takie jak Siewca Zguby, Psychon, czy Śmieciarz – zbierający po miastach stary sprzęt i zamieniający go w prawdziwe, często śmiercionośne cudeńka. Mechanika nie różni się niemal niczym od tej z „Martwych Ziem", ponownie do gry potrzeba talii kart, masy kości, żetonów – daje więc sporo frajdy wszystkim miłośnikom turlania na sesjach. Olbrzymią zaletą podręcznika jest wydanie go w jednej książce, w której autorzy upchnęli zarówno zasady gry i tworzenia postaci, jak i opis świata, bestiariusz czy reguły specjalne – dowiecie się z niego chociażby jakimi mocami władają Siewcy Zguby, Śmieciarze czy Psychoni.

Gra powinna przypaść do gustu wszystkim miłośnikom „Deadlands: Martwe Ziemie", a także fanom Fallouta. Polecam z całego serca.

KRAINA GOBLINÓW

Zupełnie bez reklamy ukazała się ostatnio skromnie wyglądająca książeczka zatytułowana „Kraina goblinów". Dla miłośników RPG natychmiast wszystko staje się jasne – tak nazywał się przecież najpopularniejszy cykl artykułów w czasopiśmie „Magia i Miecz". Książkowa „Kraina goblinów" jest zbiorem najlepszych odcinków serii, znajdziemy tam najsłynniejsze odsłony „Teatrzyku", legendarne porady Druida Pompejusza i dowcipy o Paladynie Arturiusie czy „Podręczny Słownik Przeciętnego Gracza RPG". Książka kosztuje jedynie 13 złotych, a zawiera naprawdę wiele ciekawych materiałów, dlatego też polecam ją wszystkim miłośnikom gier fabularnych. „Kraina goblinów" z pewnością dostarczy Wam zabawy i śmiechu na wiele godzin.





Wydawnictwo MAG ogłosiło upadek czasopisma „Magia i Miecz". To bardzo przykra i na pewno wstrząsająca informacja dla wszystkich miłośników gier fabularnych w Polsce. „Magia i Miecz" to pierwsze i od zawsze najważniejsze czasopismo na rynku gier RPG. Ostatni będzie numer wakacyjny oznaczony cyferką 103.

Wydawnictwo Portal oraz Wydawnictwo Tori oficjalnie ogłosiło fuzję. Według zapowiedzi wydawnictwa nie zatracą autonomii, na podręcznikach L5K wciąż będzie widniało logo Toriego, a na grach Nowej Fali logo Portalu – połączenie sił ma jedynie pomóc w promocji gry „Legenda Pięciu Kręgów" w Polsce. Już na lipiec zapowiedziano dodruk podręcznika podstawowego do L5K, oraz dwa nowe dodatki: „Ostrze Honoru" – przygodę osadzoną w świecie L5K oraz „Drogę Smoka" jeden z najlepszych i bardzo długo oczekiwanych przez fanów dodatków do „Legendy".

Dokładnie w chwili kiedy zamykamy ten numer ŚGK na rynek trafiła „Droga ku chwale", kolejna gra Nowej Fali Wydawnictwa Portal. Gierka ma 70 stron, kosztuje 19,90 i prezentuje wysoki poziom edytorski. Jej recenzja już wkrótce, a póki co powiemy tylko, że jest to – przynajmniej na pierwszy rzut oka – „kung-fu RPG". Podręcznik wypełniony jest po brzegi opisami kolejnych ciosów i stylów walki, których w sumie jest tam chyba ponad dwieście!

Pod adresem http://altar.rpg.info.pl/ można znaleźć nowy polski zin poświęcony grom RPG. Czasopismo ma rewelacyjną szatę graficzną i masę artykułów – praktycznie *każdy znajdzie tam coś dla siebie*, zarówno miłośnicy Świata Mroku, jak Cyberpunka, czy Warhammera. Jeśli tylko autorzy magazynu utrzymają tempo – na pewno znajdą wielu czytelników. Zajrzyjcie tam i sami oceńcie.

MUZYKA

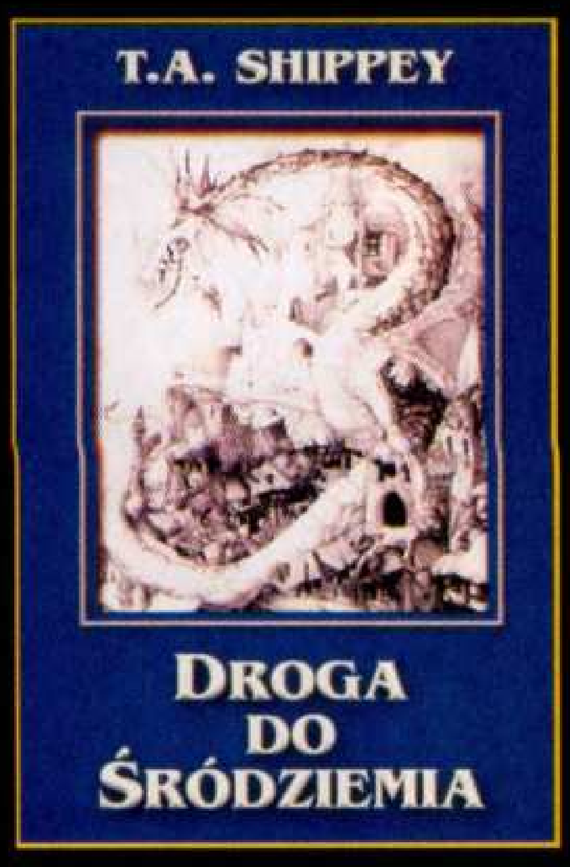
Filmy fabularne stanowią inspirację nie tylko dla twórców gier komputerowych, nierzadko działają również jako impuls pracy kompozytorów najróżniejszych rodzajów muzyki. Oprócz klasycznych dzieł symfonicznych napotkać można również dzieła zupełnie awangardowe, będące mieszaniną kilku gatunków. Do takich należy niewątpliwie projekt Arjena Anthony'ego Lucassena, który z nowo stworzonym przez siebie zespołem „Star One", nagrał album zatytułowany „Space Metal". Jest to dziesięć utworów zainspirowanych konkretnymi dziełami filmowymi z gatunku SF. Kompozytor, będący pod wrażeniem nie-których dokonań hollywoodzkich reżyserów postanowił sportretować je podług własnego uznania, każde wzbogacając jednak o indywidualny ładunek ekspresji.

Płyta należy do niezwykle oryginalnych i właściwie trudno jednoznacznie zaliczyć ją do któregokolwiek gatunku muzycznego. Spora część muzyki prezentowanej w albumie opiera się na gitarach, stąd zatem są jej rockowe korzenie, w bardzo dużym stopniu rozbudowane są jednak również partie instrumentów klawiszowych, co szczególnie widać w otwierającym wydawnictwo utworze *Lift-Off*, a także *Set Your Controls*, *Songs of the Ocean*, czy *The Eye of Ra*. Poza tym otrzymujemy płytę skomponowaną i zagraną żywiołowo, dynamicznie i z pasją. Co istotniejsze, poszczególne piosenki nie mają jednolitej linii melodycznej, tempo dość często ulega zmianie, co sprzyja umiejętnemu budowaniu klimatu. W dodatku partie wokalne rozpisane zostały na kilka głosów, każdy odpowiada jednej postaci z opisywanego filmu. Dzięki temu otrzymujemy coś w rodzaju słuchowiska, nie tylko wprowadzającego w zawiłości wybranego filmu, ale również pozwalającego powrócić do niego lub odkryć go na nowo. Album okazuje się zatem nietuzinkową próbą nowego spojrzenia na znane już zagadnienia (tematyka kosmiczna nam, graczom, powinna być zaś szczególnie bliska), co do którego można mieć różne odczucia, na pewno jednak warto się z nim zapoznać.

Piotr Bilski

Star One – Space Metal,
SPV Poland, 2002.

KSIĄŻKI

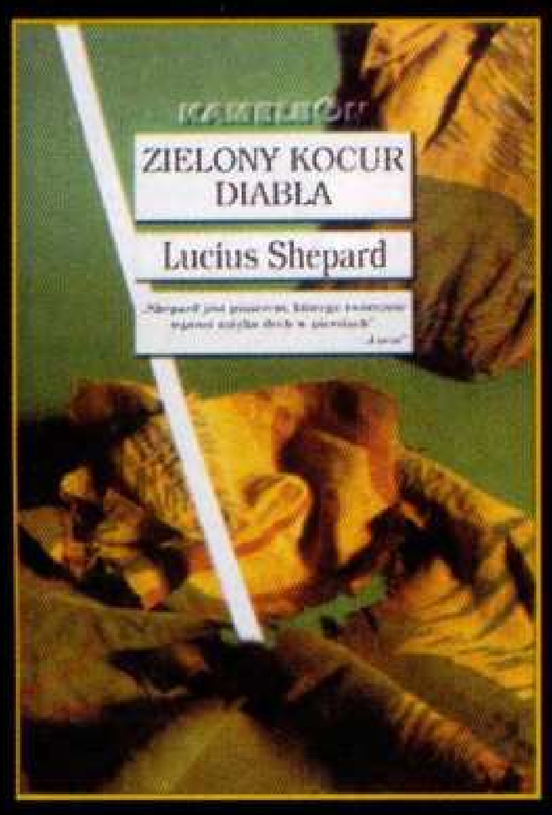


Ci, którzy mieli okazję słuchać wykładów profesora Shippeya na żywo, twierdzą, że jest on zniewalającym wykładowcą – człowiekiem błyskotliwym i pełnym humoru. Nie ma więc niczego niezwykłego w fakcie, że również w swych książkach Shippey aż kipi energią i dowcipem. Ten znawca języka staroangielskiego, który tak jak Tolkien studiował ten przedmiot na uniwersytetach w Leeds i w Oksfordzie, napisał znakomitą pracę poświęconą twórczości autora „Władcy Pierścieni". Pierwsze jej wydanie ukazało się w Anglii w 1982 roku. W międzyczasie Shippey opublikował nową książkę, zatytułowaną „J.R.R. Tolkien: Author of the Century". Podkreśla w niej uderzające podobieństwo twórczości Tolkiena do twórczości takich pisarzy jak George Orwell czy William Golding. Umożliwia mu to postawienie tezy – na pierwszy rzut oka szalonej – że autor „Hobbita" był pisarzem dla XX wieku charakterystycznym.

W „Drodze do Śródziemia" taką myślą przewodnią jest przekonanie, że Tolkiena nie można traktować jedynie jako autora fantasy. Wychodząc od analiz filologicznych, profesor Shippey udowadnia, że Tolkien tworzył swój świat ze słów, niczym Bóg-kreator. „Istnieje dawny mit o *prawdziwym języku*, w którym każde słowo ma swój odpowiednik w jednym zjawisku i każde zjawisko ma swój odpowiednik w jednym słowie..." – pisze Tom Shippey. Tolkien takich słów poszukiwał, potem je analizował, by wreszcie, jak z gliny, lepić z nich świat Śródziemia. W książce Shippeya wizerunek Mistrza ukazuje się więc inny od tego, do którego nas przyzwyczajono: Tolkien to oczywiście nadal miłośnik mitów i baśni, lecz zarazem człowiek nauki, profesjonalista, który swą akademicką wiedzę postanawia połączyć z talentem kreacyjnym.

Wojciech M. Chudziński

„Droga do Śródziemia", T.A. Shippey.
Tłum. Joanna Kokot.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2001.



Lucius Shepard jest przedstawicielem nowej amerykańskiej fali science fiction i należy do autorów, którzy stworzyli cyberpunk. Jego oryginalność bierze się stąd, że w swych opowiadaniach i powieściach potrafi połączyć cyberpunk, elementy magii i specyficzną poetykę latynoamerykańską. Niektórzy – podkreślając doskonały warsztat Sheparda – twierdzą, że taką SF mogliby pisać Marquez i Borges, gdyby w swym dzieciństwie czytywali opowiadania fantastyczno-naukowe.

Shepard urodził się w 1947 roku w Lynchburgu, w Wirginii (USA). Obecnie mieszka na zmianę w Vancouver i w Waszyngtonie. Swą pierwszą książkę SF opublikował w 1983 roku. Jest autorem kilkunastu tomów, z których znaczna część otrzymała prestiżowe nagrody. Lucius ma posturę niedźwiedzia; przez 10 lat był członkiem zespołu hard rockowego, w którym pisał teksty piosenek i śpiewał; uprawiał też boks i sporo podróżował po Ameryce Południowej, co pomogło mu stworzyć w książkach przekonujący obraz tropikalnych krajów targanych przewrotami wojskowymi. Wydawnictwo Zysk i S-ka opublikowało niedawno powieść Sheparda „Zielony kocur diabła" – rzecz opowiadającą o przedziwnej wojnie toczącej się w dżunglach Gwatemali, wojnie, w której karty rozdają mroczne, nie znane z imienia siły, a faszerowani narkotykami żołnierze ślepo wykonują rozkazy, choćby kazano im zabić kogoś, kogo kochają. Jednym z takich żołnierzy jest David Mingolla. Na jego drodze pojawia się jednak tajemnicza Debora – i dzięki temu David może zmienić swój punkt widzenia na otaczającą go rzeczywistość. Powieść Sheparda to prawdziwie męska proza, naszpikowana scenami przemocy i Hemingway'owskim dialogiem. Ale jednocześnie to książka pełna liryzmu, magicznego widzenia świata i gorzkich refleksji na temat mechanizmów rządzących wojną. Rzecz bez wątpienia warta polecenia.

Wojciech M. Chudziński

„Zielony kocur diabła", Lucius Shepard.
Tłum. Andrzej Ziembicki.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2001.

VIDOCQ

WIDEO

Akcja filmu rozgrywa się w Paryżu w 1830 roku. Tajemniczy przestępca, Alchemik, terroryzuje miasto. Do pojedynku ze złoczyńcą staje najsłynniejszy paryski detektyw – Vidocq. Ginie jednak w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach. Tajemnicę postanawia wyjaśnić młody biograf Etienne, który zaczyna kolejno spotykać się ze wszystkimi współpracownikami i przyjaciółmi detektywa...

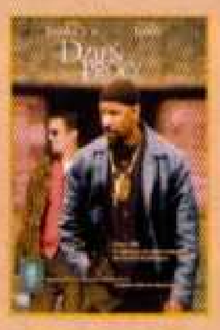
„Vidocq" to jeden z najciekawszych filmów ostatnich lat. Scenariusz autorstwa Jean-Christophe'a Grange'a i Pitofa znakomicie łączy sensacyjną intrygę z motywami klasycznej francuskiej literatury okresu XIX wieku. Przedstawiona w filmie stolica Francji krótko przed rewolucją lipcową 1830 roku zapiera dech. Rzadko kiedy możemy oglądać film, który przy doskonałych walorach komercyjnych jednocześnie bardzo wiernie trzyma się realiów epoki. Tytułowy Vidocq to postać autentyczna. Słynny złodziej z czasem stał się szefem paryskiej policji, a potem nie mniej dobrym detektywem. Na ekranie wcielił się w niego Gerard Depardieu, który z równym powodzeniem występuje za oceanem, co w swej ojczyźnie (jego najnowszy film, kolejna część przygód Asteriksa i Obeliksa, właśnie wchodzi na polskie ekrany). „Vidocq" zasługuje na uwagę z jeszcze jednego powodu. Film został całkowicie wykonany techniką cyfrową. Wszystkie zdjęcia zostały wykonane kamerami cyfrowymi nowej generacji, a następnie cały materiał był obrabiany w pamięci komputerów, w których dodano efekty specjalne i animację. Reżyserem całego przedsięwzięcia jest Pitof, najsłynniejszy specjalista od efektów specjalnych znad Sekwany. Wcześniej przez wiele lat współpracował z Jean-Pierre Junetem (m. in. przy realizacji „Delicatessen", „Mieście zaginionych dzieci" i „Obcym: Przebudzeniu").

„Vidocq" swoją premierę w kinach ma już za sobą, ale właśnie trafia na kasety wideo i płyty DVD (22 lipca). Ze względu na jego walory techniczne, ten drugi nośnik jest wręcz stworzony dla tego filmu. „Vidocq" otrzymał dźwięk w systemie Dolby Digital 5.1 i wręcz idealny obraz. Po obejrzeniu koniecznie należy odwiedzić jeszcze dodatki, a zwłaszcza materiał o realizacji i wywiady z twórcami. Polecam.

oprac. Robert Wiśniewski

Reżyseria: Pitof
Obsada: Gerard Depardieu, Guillaume Canet, Ines Sastre, Andre Dessolier
Dystrybucja: Vision

DVD



DZIEŃ PRÓBY

To jeden z najlepszych filmów tego roku. I to nie tylko z powodu nagrodzonej Oscarem kreacji Denzela Washingtona. Historia pierwszego dnia na ulicy policyjnego nowicjusza (nominowany E. Hawke), którego przewodnikiem jest najlepszy tajniak wydziału narkotyków w L.A., z każdą minutą wciąga coraz bardziej. Znana doskonale z ekranu zasada, że stróże prawa nader często działają poza nim, w filmie A. Fuqua otrzymała zaskakującą formę. Interesujący moralitet czy znakomite kino sensacyjne? „Dzień próby" to jedno i drugie, tym bardziej, że rewelacyjny aktorski duet to nie jedyne zalety wydania DVD. Dźwięk i obraz są bez zarzutu, a dodatki zdradzają sporo ciekawostek z realizacji (brakuje tylko polskiego tłumaczenia).

INNI

Zawsze chciałoby się oglądać kino grozy w tak wspaniałym wydaniu. Hiszpański reżyser A. Amenabar wyrasta na jednego z najciekawszych twórców ostatnich lat. Opowieść o młodej kobiecie, która samotnie na odludziu w wielkim zaciemnionym domu wychowuje chore (zabija je kontakt ze światłem) dzieci, ma błyskotliwy scenariusz. Gdy do tego dodamy równie dobrą grę aktorską (szczególnie N. Kidman), otrzymamy znakomite kino. „Inni" przestraszą nawet najtwardszych miłośników horrorów, choć nie ma w nim wymyślnych efektów specjalnych. Na DVD film otrzymał bardzo dobrej jakości dźwięk i obraz, szkoda tylko że rodzimy lektor jest stereofoniczny. W dodatkach na uwagę zasługuje szczególnie materiał o realizacji i wywiady.

STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE

To już prawdziwa klasyka. Przygody agenta J-23 niezmiennie od pokoleń są w czołówce najpopularniejszych rodzimych seriali. Wszystkie osiemnaście odcinków wyreżyserowanych przez Janusza Morgensterna i Andrzeja Konica, zostało wydanych przez TVP w pięciu edycjach. Płyty nie są ideałem pod względem technicznym (przynajmniej 3 pierwsze), ale i tak miłośnicy Hansa Klossa będą zachwyceni. Serial otrzymał dźwięk w systemie DD 5.1, a obraz pozostał czarno-biały. To co najbardziej martwi, to brak dodatków. Same filmografie aktorów i komentarz Stanisława Mikulskiego i Emila Karewicza to zdecydowanie zbyt mało na taką pozycję.

KONKURS

Pytanie konkursowe: Proszę podać tytuły przynajmniej 3 filmów, w których główną rolę zagrał Gerard Depardieu.

KUPON KONKURSOWY VIDOCQ

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych, należy nadsyłać na adres redakcji do 31.08 2002r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy egzemplarze filmu „Vidocq" ufundowane przez firmę Vision.

KONKURS

Pytanie konkursowe: Proszę wymienić tytuł przynajmniej jednego filmu, za kreację w którym Danzel Washington i Nicole Kidman (każde z osobna) zostali nominowani bądź otrzymali Oscara.

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponek konkursowym, należy nadsyłać na adres redakcji do 31.08.2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmy Monolith Video i Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY Dzień próby

Z ostatniej chwili...

Firma Adobe Systems poinformowała, że na jej witrynie dostępna jest polska wersja programu Acrobat Reader 5.0 CE. Narzędzie to pozwala czytać pliki w formacie PDF, kopiować fragmenty tekstu oraz wyszukiwać podany ciąg znaków. Ponadto umożliwia on wypełnianie w naszym, ojczystym języku oraz wysyłanie internetem elektronicznych formularzy. Spolszczone bezpłatne narzędzie znaleźć można pod adresem http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html.

Na Tajwanie telefonów komórkowych jest więcej niż mieszkańców. Nic w tym dziwnego – wyspa znajduje się na pierwszym miejscu na świecie, jeśli idzie o liczbę tych urządzeń na jednego obywatela. Według danych ministerstwa transportu i komunikacji pod koniec kwietnia br. na Tajwanie było 22 636 000 telefonów komórkowych, co stanowi 100,9% liczby ludności. Jeszcze w 1997 roku na wyspie było 1,5 mln „komórek" i w ciągu pięciu lat ich liczba zwiększyła się piętnastokrotnie.

Intel poinformował o wyprodukowaniu próbek procesora Madison – trzeciej wersji układu Itanium. Informację tę przekazał prezes Intela Paul Otellini podczas spotkania prasowego na konferencji Securities Industry Association. Jak zapewnił Otellini, Madison pojawi się na liniach produkcyjnych w przyszłym roku. Komputery zaopatrzone w rodzinę 64-bitowych układów Itanium mają konkurować z serwerami UNIX/RISC takich producentów, jak Sun Microsystems, IBM czy Hewlett-Packard. Madison to rozszerzenie Itanium 2 – procesora wykonanego w technologii 0,18 mikrona i wyposażonego w pamięć cache trzeciego poziomu o rozmiarze 1,5 lub 3 MB. Madison zostanie wykonany w procesie produkcyjnym 0,13 mikrona, a jego pamięć L3 zwiększy się do 3 lub 6 MB.

APARAT Z WYPALARKĄ

Cyfrówki MVC-CD250 i MVC-CD400

www.sony.com

Oferta aparatów cyfrowych Sony rozszerza się o kolejne nowe modele. Tym razem są to CD Mavica MVC-CD250 i MVC-CD400, wyposażone w nagrywarki płyt CD-R/RW o średnicy 8 cm. Płyta jest w stanie pomieścić 156 MB danych i jest oczywiście nieporównywalnie tańsza niż karty flash. Sony MVC-CD250 oferuje rozdzielczość 2 megapikseli. Obiektyw posiada ogniskową odpowiadającą zakresowi 41 mm - 123 mm. Przesłona regulowana jest w zakresie F 3.8 - 3.9. Wymiary aparatu to 138 x 95 x 101 mm, waga – 490 g. Baterie pozwalają na wykonanie nawet 2400 ujęć. MVC-CD400 posiada 4-megapikselową matrycę, ogniskową regulowaną w zakresie 34 mm - 102 mm i przesłonę F 2.0-2.5. Wymiary aparatu to 138 x 95 x 101 mm, waga – 490 g. Jedno ładowanie baterii wystarcza na wykonanie do 1800 zdjęć. Obydwa modele dysponują zoomem optycznym 3x. W Japonii pojawią się 8 czerwca. Cena nie jest jeszcze do końca ustalona, przewidywana wynosi 550 dolarów za MVC-CD250 i 780 dolarów za MVC-CD400.

NOWE CELERONY

Celeron, jak Pentium 4

www.intel.com

Intel rozszerzył swoją ofertę o procesory Celeron taktowane zegarem 1,4 i 1,7 GHz. Układ 1,7 GHz jest nie tylko najszybszym rozwiązaniem w rodzinie Celeron, ale także pierwszym wykorzystującym znaną z Pentium 4 architekturę Willamette. Celeron 1,7 GHz posiada szynę systemową 400 MHz (wszystkie inne dostępne obecnie Celerony posiadają szynę 100 MHz) i jest wykonany w technologii 0,18 mikrona. Układ posiada 128 KB pamięci cache drugiego poziomu, co może być zbyt mało, aby wykorzystać do maksimum możliwości rdzenia Willamette. Co ciekawe, Celeron 1,4 GHz posiada 256 KB cache'u i jest wykonany w technologii 0,13 mikrona. Jest w dodatku droższy – układ 1,7 GHz kosztuje 83 dolarów, a 1,4 GHz – 89 dolarów.

KONIEC DYSKÓW IBM?

Hitachi przejmuje dyski IBM

www.ibm.com

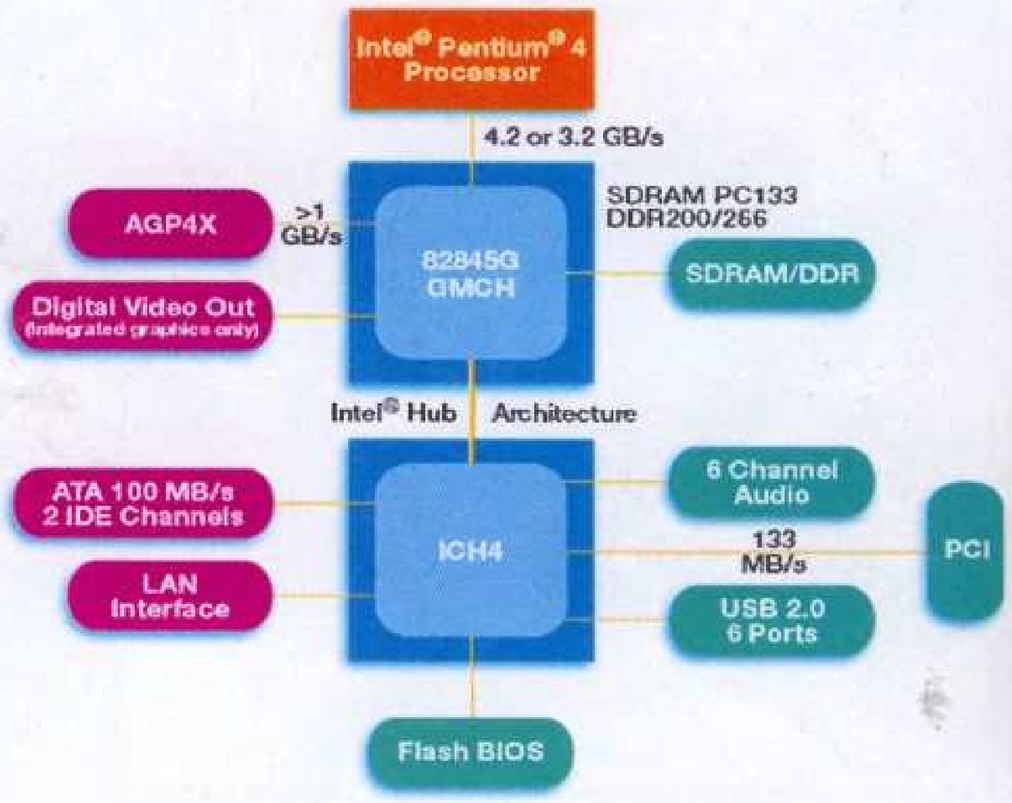
IBM sprzeda firmie Hitachi swój dział dysków twardych. Japończycy zapłacą „Big Blue" 2,05 mld USA. Rozmowy na temat współpracy zainicjowano w kwietniu. Działalność w branży dysków twardych przynosi firmie IBM straty, powstała więc idea zawiązania spółki. Jak się jednak okazało, w niedalekiej przyszłości Hitachi przejmie całkowitą kontrolę nad deficytowym działem IBM. W pierwszej fazie przejęcia Hitachi odkupi 70% przedsiębiorstwa, by w ciągu 3 lat przejąć pozostałe 30%. Hitachi oczekuje, że nowa firma, która będzie zatrudniać około 24 tys. pracowników w 11 zakładach na całym świecie, w roku fiskalnym 2003 osiągnie sprzedaż na poziomie 5 mld dolarów. Zakładany obrót na rok 2006 to już 7 mld dolarów.

NOWY CHIPSET INTELA 845G

Zintegrowana grafika i muzyka na pokładzie

www.intel.com

Pod koniec maja Intel wprowadził na rynek chipset 845G. Przeznaczony dla procesorów Pentium 4 układ posiada zintegrowany rdzeń graficzny. Chipset miał pojawić się dopiero we wrześniu, ale ze względu na nadspodziewanie dobrą sprzedaż Pentium 4, Intel zdecydował się na przyspieszenie premiery. Ma on pomóc Intelowi w zwiększeniu udziału w rynku chipsetów. W pierwszym kwartale bieżącego roku firma kontrolowała go w 58%, co oznacza, że udział Intela jest obecnie aż o 10% mniejszy, niż w rekordowym roku 1999. Intel 845G obsługuje szynę systemową 400/533 MHz oraz pamięci DDR266/200 i PC133. Może kontrolować do 6 portów USB 2.0. Oprócz zintegrowanej grafiki oferuje też 20-bitowy dźwięk. Chipset kosztuje 46 dolarów.



AUDIOGALAXY FILTRUJE

Porozumienie w kwestii legalnego udostępniania plików

www.audiogalaxy.com

Jeden z najpopularniejszych serwisów internetowych służących bezpłatnej wymianie plików muzycznych – Audiogalaxy – zgodził się na uruchomienie filtrowania utworów chronionych prawem autorskim. Firma podpisała porozumienie z RIAA – organizacją reprezentującą branżę muzyczną w USA. RIAA kontynuuje krucjatę przeciwko następcom Napstera, którego przyszłość – głównie za sprawą złożonego przez RIAA pozwu – wciąż stoi pod znakiem zapytania. Szefowie Audiogalaxy, chcąc uniknąć losu swoich poprzedników, zgodzili się na ustępstwa i starają się załatwić sprawę polubownie. Na mocy porozumienia Audiogalaxy będzie musiało uzyskać zgodę właściciela praw do danego utworu (czyli twórcy lub wydawcy) – w przeciwnym razie nie będzie mógł on być rozpowszechniany za pośrednictwem sieci. Firma zgodziła się również zapłacić wytwórniom odszkodowanie za poniesione dotychczas straty – trwają negocjacje dotyczące kwoty.

„NAPRAWIARKA" PŁYT

Jest szansa na uratowanie uszkodzonej płyty?

www.toy.com.tw/luckystar.html

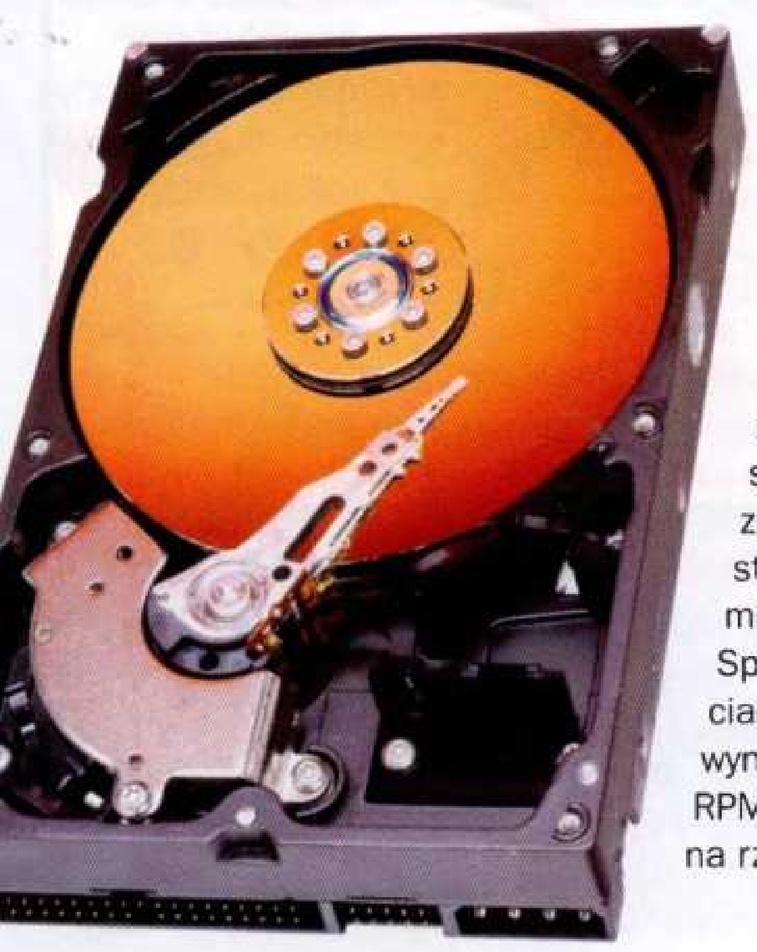
Podczas targów Computex firma Lucky Star Enterprise zaprezentowała urządzenie „Dr. Fix It". Służy ono do naprawiania uszkodzonych płyt CD i DVD. „Naprawiarka" ma pomóc wszystkim, których płyty uległy uszkodzeniu i nie nadają się do użytku. „Dr. Fix It" obsługuje wszystkie krążki o średnicy 12 cm, bez względu na format zapisu. Proces reanimowania płyty przebiega następująco. W urządzeniu należy umieścić specjalny krem, a następnie płytę. Po uruchomieniu „naprawiarki", rozprowadza ona krem na powierzchni krążka, wyrównując ubytki. W efekcie zarysowania zostają usunięte i prawidłowy odczyt danych znów jest możliwy. Przedstawiciele LSE chwalą się, że – jeśli w płycie nie ma dziury – po takim zabiegu uratowanych zostaje aż 98% krążków. Atrakcyjna wydaje się również cena urządzenia – oscyluje ona w granicach 40 dolarów.

SZYBKI JAK CAVIAR

120 GB szybkiego dostępu do danych

www.westerndigital.com

Firma Western Digital rozszerzyła ofertę swoich dysków twardych wyposażonych w bufor 8 MB o nowy model. Caviar 80 GB Special Edition jest o ponad 20% szybszy, niż standardowe produkty 7,200 RPM dostępne na rynku. Linia dysków WD Caviar Special Edition obejmuje już modele o pojemności 80, 100 i 120 GB. Rozwiązanie polegające na zwiększeniu ilości pamięci cache dysku (co w znaczący sposób wpływa na poprawę wydajności jego pracy) spotkało się już z uznaniem zarówno klientów, jak i ekspertów branży komputerowej. Dyski twarde z buforem 8 MB, w znaczący sposób podnoszą efektywność pracy i dostarczają osiągi na poziomie zbliżonym do szybszych dysków SCSI, przy zachowaniu niższej ceny. Dostępne na rynku już wcześniej modele z serii WD Caviar Special Edition o pojemnościach 100 GB i 120 GB osiągają wynik dobrego napędu 10,000 RPM, jak pokazały testy oparte na rzeczywistych aplikacjach.



KINO W DOMU

Do oglądania, grania i spędzania wolnego czasu

www.avc.com.pl

Pojęcie „Kino domowe" przyjęło się w mowie potocznej, jako aparatura nagłośnieniowa emitującą dźwięk otaczający widza. Powiązane to jest z możliwościami technologicznymi – łatwiej uzyskać w warunkach domowych wysokiej klasy dźwięk, niż odpowiednio duży obraz. Efekt jest połowiczny – malutki obraz z telewizora i roztaczający się w całym pomieszczeniu dźwięk. Mniej więcej od roku na rynku pojawiają się projektory LCD lub DLP specjalnie przystosowane dla potrzeb kinomanów, tworzących w domu miniaturowe sale kinowe. Dzięki nim możemy uzyskać obraz filmowy nawet o przekątnej 5-7 m, czego nie da się porównać nawet z największą przekątną telewizora (ok. 1m). Zdecydowane obniżenie cen projektorów, których cena w tej chwili zbliżona jest do kosztu 40" telewizora wysokiej klasy, wywołało zainteresowanie klientów takim sprzętem do użytku domowego. Do celów tych stosowane były projektory szkoleniowe. Jednak specjalne projektory do kina w domu mają kilka cech, na które warto zwrócić uwagę. Po pierwsze są zdecydowanie cichsze, a lampy mają wydłużony czas pracy. Niestety okupione jest to zmniejszoną siłą światła, lecz projekcja w kinie to zawsze projekcja w ciemności. Szczególny nacisk położony jest na uzyskanie obrazu wideo najwyższej jakości, np. w projektorze EPSON TW-100 zastosowano matrycę w formacie 16:9 – przy wyświetlaniu filmów panoramicznych nie tracimy ani pixela. Projektor ten nominowany jest do nagrody EISA.

PLAYSTATION 2 CIĄGLE ŚWIETNA SPRZEDAŻ

Już 30 mln sztuk znalazło swych nabywców

www.sony.com

Sony poinformowało, że sprzedano już 30 mln sztuk konsoli PlayStation 2, gdzie 11,1 mln sztuk w Ameryce Północnej, 9,9 mln sztuk w Azji (głównie w Japonii) i 8,8 mln sztuk w Europie. Choć na rynku pojawiła się konkurencja w postaci Xboxa i GameCube, tempo sprzedaży PS2 wcale nie spada. Od lutego sprzedano 4 mln sztuk. Sony zapowiada obniżkę ceny o około 1/3. Szczegóły będą znane po targach E3.

SERVICE PACK 1 DLA WINDOWS XP JUŻ WKRÓTCE

Błędy trzeba naprawić

www.microsoft.com

Microsoft kończy prace na pierwszym pakietem dodatków oraz poprawek dla systemu Windows XP. Service Pack 1 użytkownikom zostanie udostępniony jeszcze tego lata. Wiadomo już, że wprowadzi on do Windows XP dość radykalne modyfikacje – umożliwi np. odinstalowanie wielu aplikacji instalujących się wraz z systemem (m.in. Windows Movie Makera czy MSN Messengera).

Wprowadzenie takich modyfikacji do systemu wymusiło na gigancie z Redmond *porozumienie zawarte z przedstawicielami* amerykańskiego rządu i organizacji konsumenckich, zarzucających firmie monopolizowanie rynku oprogramowania dla komputerów PC. Ich zdaniem nieuczciwe jest to, że klienci nie mogą nabyć samego systemu – są bowiem zmuszani do jednoczesnego zaopatrzenia się w cały pakiet dodatkowego oprogramowania zaimplementowanego w systemie. Taki układ jest zdecydowanie niekorzystny dla innych producentów oprogramowania – po co bowiem klient ma kupować ich produkty, skoro podobne dostaje wraz z systemem?

Oprócz tych modyfikacji Service Pack 1 dla Windows XP będzie zawierał również poprawki usuwające wszystkie wykryte do tej pory błędy i luki w zabezpieczeniach. Umożliwi on także użytkownikom systemu korzystanie z technologii Freestyle PC (ułatwiającej zamienienie komputera w „domowe centrum rozrywki"), Mira PC oraz standardu USB 2.0.

MEDIASTORE TE PŁYTY CIĘ PRZEŻYJĄ

Nowości w ofercie Media-Tech

www.media-tech.pl

Media-Tech Polska poszerzyła swój asortyment o płyty jednokrotnego zapisu CD-R. Płyty o handlowej nazwie MEDIASTORE CD-R charakteryzują się pojemnością 700 MB/80 min. Można na nich nagrywać zarówno dane komputerowe jak i dźwięk nawet z szybkością 32x czyli 4800 KB/s. Nagranie całej płyty przy zastosowaniu odpowiednio szybkiej nagrywarki zajmuje zaledwie kilka minut. Płyta charakteryzuje się kolorem srebrnym. Jak twierdzi producent najnowocześniejsza technologia zapewni nagranym danym bezpieczeństwo nawet na 100 lat. Płyty są pakowane po 10 (MT280), 25 (MT281) i 50 (MT282) sztuk w owalne pudełka (tak zwane cakeboxes) oraz w folię w ilości 100 sztuk (spindle MT283).

MULTIMEDIALNY HANDHELD FIRMY ACER

Komputerek z dźwiękiem

www.acer.com

Podczas targów Computex, Acer zaprezentował handheld wyposażony w funkcje zapisu i odtwarzania dźwięku. Te funkcje mają zachęcić do zakupu produktu Acera biznesmenów, dla których handheld mógłby pełnić funkcje dźwiękowego notesu. Zapisany dźwięk może być konwertowany do formatu MP3, dzięki czemu na karcie Memory Stick o pojemności 64 MB zmieszczą się aż 2 godziny dźwiękowych notatek. Handheld posiada wbudowany mikrofon i głośnik oraz wyjście słuchawkowe. Komputerek Acera posiada procesor z zegarem 33 MHz i 16 MB pamięci. Działa pod kontrolą systemu Palm OS 4.1. Jego wymiary to 120 x 77 x 130 mm, waga – 140 g.

POLSKA WERSJA OCR Z KAŻDYM PLUSTEKIEM

Nowa promocja skanerów

www.mmv.pl

Skanery Plustek oferowane są teraz z nową, polską wersją jednego z najlepszych programów OCR (optycznego rozpoznawania tekstu) – FineReader 5.0 Sprint PL. Jak twierdzi producent oprogramowania, nowy mechanizm rozpoznawczy jest do 1,5 raza skuteczniejszy od zastosowanego w wersji 4.0. Na płycie umieszczony jest dodatkowo FineReader 5.0 Pro w wersji próbnej, działającej przez 30 godzin lub pozwalającej na 30 uruchomień.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

PORTAL WIELU GRACZY

Nowopowstały portal internetowy dla graczy multiplayer.pl powstał z myślą o tych wszystkich, którzy interesują się grami komputerowymi, w szczególności przeznaczonymi dla większej liczby osób. Oprócz nowinek znaleźć można spis witryn hostowanych przez serwis. Niektóre działy są jeszcze w budowie.

http://www.multiplayer.pl

MOJEPC.PL

21. maja zaistniał w sieci kolejny wortal komputerowy. Znajdziesz na nim przede wszystkim najświeższe informacje związane ze sprzętem. Jest dobrze zaopatrzony dział „Download", codzienna porcja newsów, a także sklep internetowy. Często organizowane są różnego rodzaju promocje. Dostępne jest również forum dyskusyjne.

http://www.mojepc.pl

THEMEXP.COM

Jeśli posiadasz system WindowsXP i znudził Ci się jego wygląd, to możesz zajrzeć na świetną stronę. Ściągniesz z niej różnego rodzaju kompozycje. Pogrupowane są w kilka kategorii, jak na przykład gry, telewizja i filmy, sport. Warto odświeżyć nieco wygląd swojego Windowsa – od razu świat stanie się bardziej kolorowy.

http://www.themexp.com

Słuchawki i mikrofony z Manty

Tanie zestawy do pogaduszek przez internet

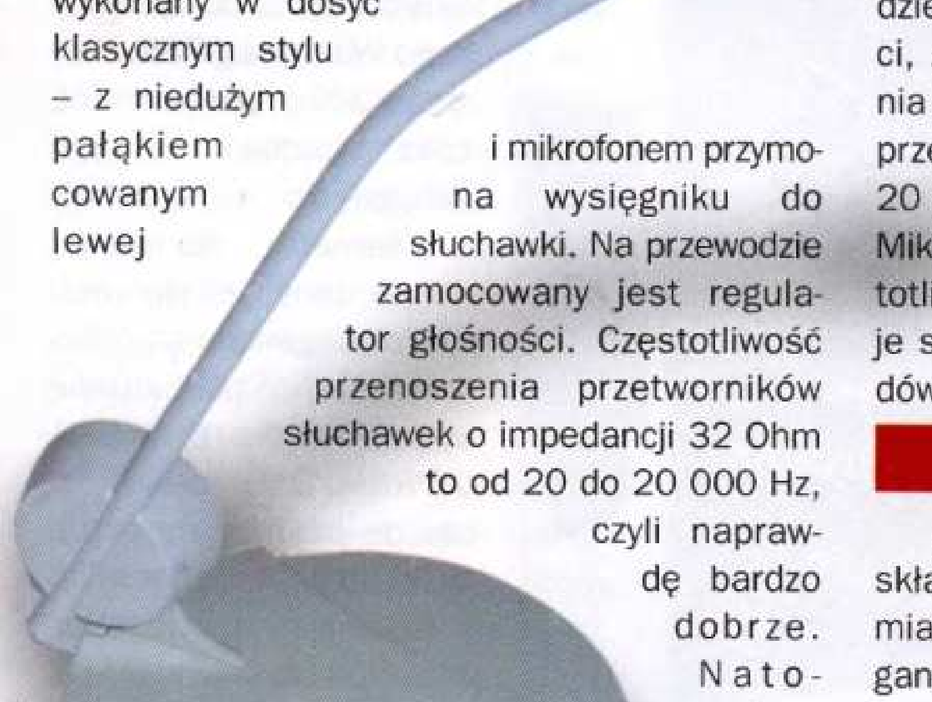
Adam Gregrowicz

MM10

Bardzo praktyczny mikrofon. Oprócz dużej i stabilnej okrągłej podstawki wyposażony jest w element, który można za pomocą taśmy samoprzylepnej przymocować na przykład do monitora. Bez problemu można także zmieniać uchwyt, gdyż ramię z mikrofonem bardzo łatwo daje się przekładać z jednej podstawy w drugą. Zastosowany w urządzeniu przetwornik charakteryzuje się impedancją 1,4 kOhm i częstotliwością przenoszenia od 50 do 13000 Hz. Natomiast stosunek sygnały do szumu to 50 dB. Charakterystyka kierunkowa jest dosyć szeroka i mikrofon „zbiera" dźwięki nie tylko z przodu lecz także z boków. Na ogół jednak nie było przy korzystaniu z niego problemów ze zbyt małą czułością lub zagłuszaniem głosu przez niepożądane dźwięki. Także długi przewód (2,5 m) zwiększa komfort korzystania z mikrofonu. Trochę jednak brakuje możliwości obracania mikrofonu na boki – gdy umocowany jest w stojącej podstawie można to zrobić jedynie obracając całą podstawą, natomiast gdy zamocowany jest w uchwycie przyklejonym do monitora jest to w ogóle niemożliwe. Jednak jak na mikrofon za niecałe 10 złotych jest to doskonała propozycja dla wszystkich.

MM20

MM20 to zestaw słuchawek z mikrofonem wykonany w dosyć klasycznym stylu – z niedużym pałąkiem i mikrofonem przymocowanym na wysięgniku do lewej słuchawki. Na przewodzie zamocowany jest regulator głośności. Częstotliwość przenoszenia przetworników słuchawek o impedancji 32 Ohm to od 20 do 20 000 Hz, czyli naprawdę bardzo dobrze. Natomiast mikrofon przenosi częstotliwości od 50 do 16 000 Hz, co także w zupełności wystarcza do domowych zastosowań. Troszkę gorzej jest z jakością wykonania. O ile plastikowi, z którego wykonane jest urządzenie nie można nic zarzucić, to wszystkie ruchome elementy (regulacja rozstawów słuchawek, obrotowe ramię z mikrofonem a nawet potencjometr regulacji głośności) obracają się dosyć topornie. Choć oczywiście możliwe, że po jakimś czasie wszystkie elementy się dotrą i będą poruszały się bez zacięć. W **MM20** przewód łączący jest krótszy niż w ***MM10*** – 1,8 m. To nadal sporo, ale akurat w przypadku słuchawek powinien być jak najdłuższy aby nie krępować ruchów. Nadal jednak cena urządzenia jest bardzo atrakcyjna – 19,90 zł to naprawdę mało za mikrofon i słuchawki.



MM30

Zestaw słuchawek z mikrofonem o bardzo nowatorskim wzornictwie. Zamiast pałąka biegnącego nad głową mają profilowany pałąk, który opiera się częściowo na uszach i biegnie wokół karku. Do takiego układu trzeba się przyzwyczaić, ale wygląda to naprawdę atrakcyjnie. Tym bardziej, że urządzenie utrzymane jest w srebrno-czarnej, futurystycznej kolorystyce. Tak samo jak w przypadku ***MM20***, na przewodzie zamocowany jest regulator głośności, znakomicie zwiększający komfort korzystania ze słuchawek. Częstotliwość przenoszenia przetworników słuchawek zawiera się między 20 a 20 000 Hz a ich impedancja to 32 Ohm. Mikrofon zamontowany na pałąku przenosi częstotliwości od 30 do 16 000 Hz i charakteryzuje się impedancją 2,2 kOhm. Długość przewodów to 1,8 m.

MM40

Jeden z najbardziej wygodnych zestawów składający się ze słuchawek i mikrofonu, jakie miałem okazję testować. Nie ma tak ekstrawaganckiego wyglądu jak ***MM30***. Wyglądają raczej jak profesjonalny sprzęt studyjny. Oczywiście nie oferują takiego jakości dźwięku i wykonania sprzętu, ale i tak używa się ich bardzo komfortowo. Słuchawki z wygodnymi, krytymi skórą nausznikami zakrywają całe uszy. Jednak ma to swoje wady – całość jest dosyć ciężka i w dodatku słabo pasuje na niedużą głowę – słuchawki mają wówczas tendencję do odstawania na boki. Częstotliwość przenoszenia przetworników słuchawek to od 20 do 20 000 Hz a impedancja 32 Ohm. Natomiast mikrofon rejestruje częstotliwości w zakresie od 50 do 16 000 Hz. Przewód sygnałowy, wyposażony tak jak i ***MM20*** oraz ***MM30*** w regulator głośności, ma długość 2 m – odrobinkę lepiej niż ***MM20*** i ***MM30***, ale to nadal trochę za mało. ❐

SŁUCHAWKI Z MIKROFONEM

producent	***Manta Multimedia***
polski dystrybutor	***Manta Multimedia***
adres	***ul. Rysy 33 02-828 Warszawa http://www.manta.com.pl***
cena MM10:	***9,90 zł***
cena MM20:	***19,90 zl***
cena MM30:	***29,90 zł***
cena MM40:	***39,90 zł***

Sound Blaster Audigy Platinum + Cam

Porusza uszy i ziemię

Adam Gregrowicz

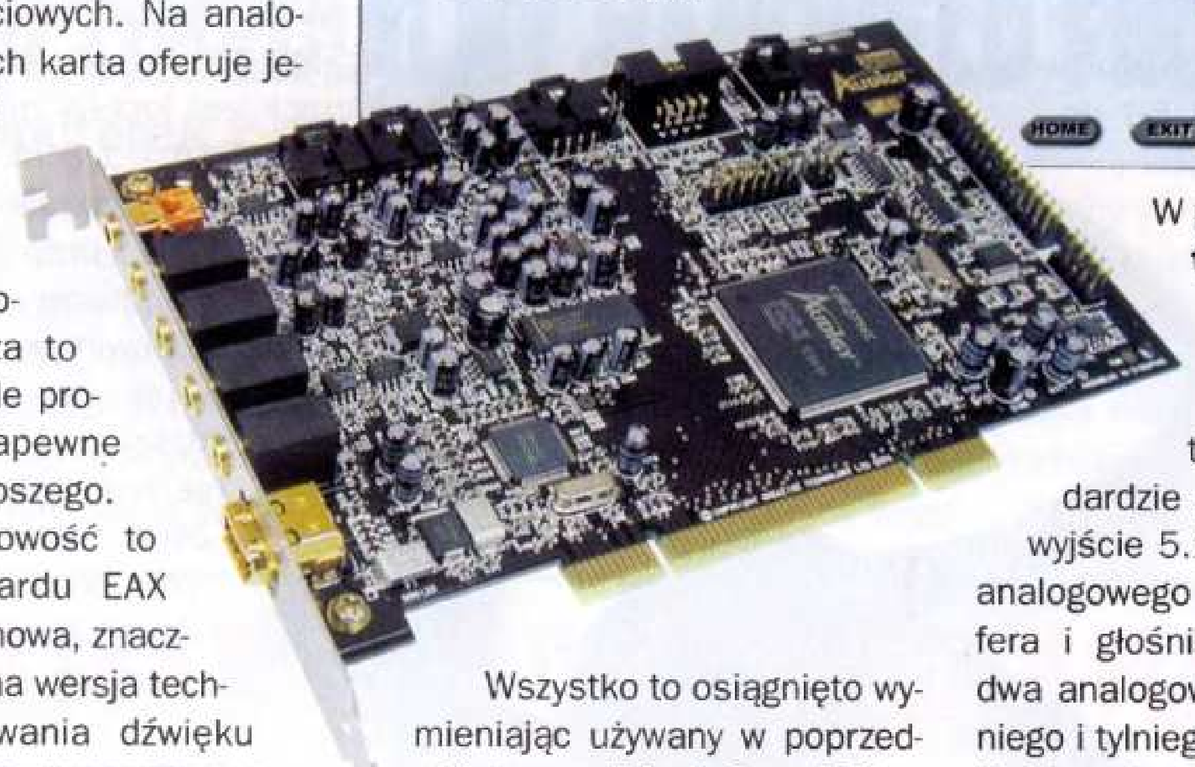
Karta dźwiękowa SB Audigy Platinum

Firma **Creative** jest niekwestionowanym potentatem na rynku kart dźwiękowych do komputerów PC. Prezentowana karta **Audigy Platinum** należy do oferty z tak zwanej górnej półki. Świadczy o tym przyrostek Platinum oznaczający w rodzinie kart ***Sound Blaster*** modele najbardziej ekskluzywne, o największych możliwościach i najwyższej... cenie.

Audigy Platinum składa się z dwóch elementów – karty dźwiękowej **Sound Blaster Audigy** oraz tak zwanego Audigy Drive czyli modułu z zestawem wejść i wyjść montowanym w obudowie komputera w wolnej wnęce na CD-ROM. Dzięki temu uzyskujesz łatwy i wygodny dostęp do wszystkich potrzebnych złącz. W Audigy Drive jest także czujnik podczerwieni do pilota, bo w zestawie otrzymujesz także pilota zdalnego sterowania.

Jednak sercem urządzenia jest karta dźwiękowa. Należy do kart najnowszej generacji oferujących naprawdę niesamowite możliwości. Najważniejsze z możliwości karty to wewnętrzna praca na sygnale 32-bitowym oraz przetworniki generujące dźwięk 24-bitowy – do tej pory standardem we wszystkich kartach było 16-bitów. Zwiększenie rozdzielczości przetworników decyduje o jakości sygnału generowanego przez kartę. Pozwoliło to na zwiększenie odstępu sygnału od szumu do 100 dB. Szkoda tylko, że dotyczy to wyłącznie przetworników wyjściowych. Na analogowych wejściach karta oferuje jedynie 16-bitów i próbkowanie z częstotliwością 48 kHz. Do domowych zastosowań wystarcza to w zupełności, ale profesjonaliści zapewne woleli by coś lepszego.

Kolejna nowość to obsługa standardu EAX Advanced HD – nowa, znacznie udoskonalona wersja technologii generowania dźwięku trójwymiarowego przeznaczonego głównie na potrzeby gier. Nowy EAX potrafi zasymulować jednocześnie aż cztery „światy" posiadające różne charakterystyki dźwięku oraz efekt przenikania dźwięków ze źródeł umieszczonych w dowolnym z tych „światów". Oferuje także aż 761 parametrów efektów (poprzednia wersja – EAX2 – tylko 371). **SB Audigy** obsługuje także generację dźwięku MIDI w 48 kanałach, potrafiąc przy tym wykorzystać do 1 GB pamięci RAM komputera na banki próbek (WaveTable).



Wszystko to osiągnięto wymieniając używany w poprzedniej generacji kart ***Sound Blaster*** układ procesora EMU10K1 na nową generację – Audigy DSP. Oferuje on nie tylko nowe możliwości ale również znacznie wyższą wydajnosc, co przekłada się bezpośrednio na niższe obciążenie procesora komputera podczas generowania dźwięku. **Creative** deklaruje, że karta jest cztery razy mniej „pazerna" na wydajność procesora głównego. Testy programem Audio Winbench 99 pokazały, że nie jest aż tak różowo i zysk wynosi mniej więcej 200%, ale to i tak całkiem sporo.

W przypadku **Audigy Platinum** zaskakuje także bogactwo złącz. Na śledziu karty umieszczone są trzy wyjścia w standardzie mini-jack. To cyfrowe wyjście 5.1 pełniące także rolę analogowego wyjścia dla subwoofera i głośnika centralnego oraz dwa analogowe wyjścia dla przedniego i tylniego zestawu głośników. Kolejne dwa gniazdka (także mini-jack) to wejście liniowe i wejście mikrofonowe. Ostatnie z gniazd na śledziu to przyłącze SB1394 czyli IEEE1394 (Firewire). To szybka magistrala obsługująca transmisję z prędkością do 400 Mb/s pozwalająca na łatwe przyłączania i odłączanie podczas pracy do 63 urządzeń. Za pomocą tego złącza można łatwo zbudować małą sieć łącząc ze sobą pojedynczym kablem dwa komputery wyposażone w ten interfejs. Do gniazda tego można także podłączyć kamerę cyfrową wyposażoną w wyjście Firewire – w zestawie jest potrzebny przewód. Trzeba jednak pamiętać, że funkcje SB1394 działają jedynie pod kontrolą systemu operacyjnego Windows 98SE, Windows 2000, Windows ME oraz Windows XP (po ściągnięciu sterowników z internetu). Na samej karcie znajduje się jeszcze analogowe oraz cyfrowe złącze do podłączenia sygnału audio z napędu CD-ROM/DVD oraz złącze do podpięcia gniazda MIDI/dżojstik, które montowane jest na dodatkowym śledziu, oraz szerokie gniazdo dla wielożyłowego kabla do Audigy Drive.

HISTORIA KART SOUND BLASTER

1989 Sound Blaster – Pierwsza, ośmiobitowa i monofoniczna karta. Szybko stała się standardem dla tego typu urządzeń.

1992 Sound Blaster 16 – Wersja 16-bitowa, oferująca stereofoniczny dźwięk o jakości CD.

1994 Sound Blaster AWE32 – Pierwsza półprofesjonalna karta wyposażona w moduł Advanced WavEffects.

1996 Sound Blaster AWE32 Gold – Udoskonalona wersja AWE32 o lepszej jakości dźwięku i bogatszym wyposażeniu.

1998 Sound Blaster Live! – Pierwsza karta wyposażona w procesor sygnałowy DSP z prawdziwego zdarzenia oraz technologię EAX-system pozycjonowania dźwięku przestrzennego w grach.

2000 Sound Blaster Live! 5.1 Platinum – Bogato wyposażona wersja Live! z wbudowanym dekoderem dźwięku w standardzie 5.1 Dolby Digital.

2001 Sound Blaster Audigy – Kolejna generacja procesora sygnałowego DSP oraz nowa wersja EAX – Advanced HD.

bridge SoundWorks MegaWorks 510D

To właśnie ten moduł zapewnia największą liczbę gniazd. Wyposażony jest w cyfrowe, elektryczne wejście i wyjście sygnału SPDIF. Sygnał cyfrowy można doprowadzić i wyprowadzić także przez zestaw złącz optycznych(!). Poza tym na Audigy Drive znajdują się dwa analogowe wejścia Chinch dla lewego i prawego kanału, wyjście słuchawkowe (tak zwany „duży" jack) z pokrętłem regulacji głośności, wejście mikrofonowe (także „duży" jack) z pokrętłem regulacji poziomu, wejście i wyjście MIDI oraz drugie złącze SB1394.

Równie bogate jest dołączone do karty oprogramowanie. Podstawa to oczywiście standardowy już w kartach ***Sound Blaster*** – Creative Software Pack czyli Recorder, Remote Center – obsługa pilota, oprócz sterowania odtwarzaniem dźwięków można go wykorzystać do sterowania innymi aplikacjami, MiniDisc Creator - niezły program do przygotowywania nagrań na MiniDisk, WaveStudio – edytor plików WAVE, Diagnostic – ułatwia znalezienie usterek w przypadku nie działania karty. Dodatkowo na płytach CD-ROM dostarczane jest Creative Play Center 3.0 – prawdziwy kombajn do odtwarzania plików dźwiękowych, Creative Surrond Mixer z obsługę do 32 źródeł dźwięku, Oozic Reactor – graficzne, trójwymiarowe efekty zgrane z dźwiękiem, Vienna Sound Font Studio – umożliwia edycję banków brzmień MIDI, kilka przykładowych banków brzmień, CuBasis VST Steinberg – okrojona wersja CUBASE, profesjonalnego programu do tworzenia muzyki, Arturia Storm Platinum Edition – cyfrowe studio nagraniowe z syntetyzatorami, FireNet 2.0 – prosta aplikacja do łączenia komputerów za pomocą interfejsu SB1394, MixMeister 3.0 – pozwalający na tworzenie własnych miksów, Goldmine Demo – genialna demonstracja możliwości nowej technologii EAX Advanced HD, Ulead VideoStudio 4.0SE Basic – okrojona wersja oprogramowania do edycji... filmów – przydaje się jeśli interfejs SB13894 wykorzystywany jest do zgrywania materiału wideo z kamer cyfrowych.

Sound Blaster Audigy Platinum jest kartą prawie idealną. Prawie, bo w pudełku nie znajdziesz porządnej instrukcji. Dołączona jest jedynie cienka broszurka ze skróconym opisem montażu i instalacji sterowników. Pełną dokumentację trzeba samodzielnie pobrać z internetu. Co gorsza, z internetu trzeba także pobierać sterowniki do systemu Windows XP – na płytach dołączonych do karty ich nie ma. Odstrasza także nieco cena tego cacka – ale tu akurat nie ma się co dziwić – **Audigy Platinum** naprawdę warta jest każdej złotówki.

SB Audigy Platinum	
producent	***Creative***
	http://www.creative.pl
polski dystrybutor	***Creative Labs sp. z o.o.***
adres	***ul. Bzowa 21***
	02-708 Warszawa
	http://www.creative.pl

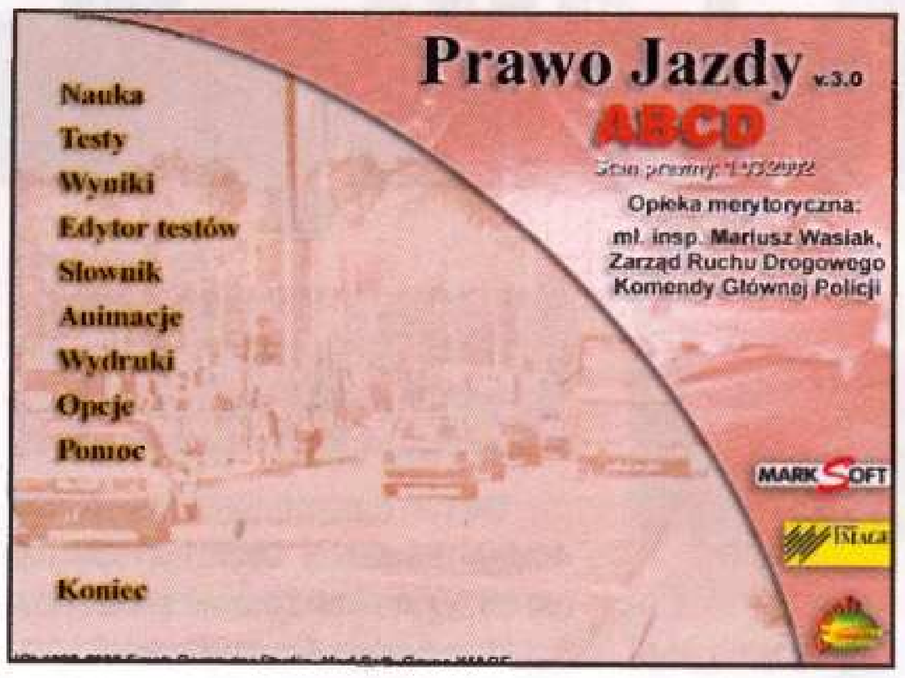
Głośniki Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D

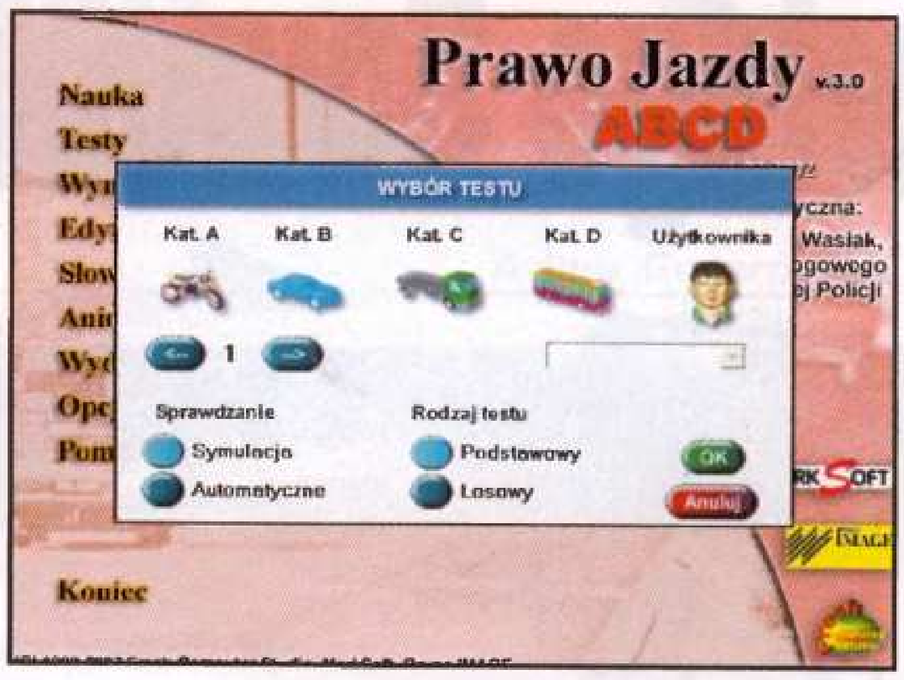
Do tak doskonałej karty jak ***SB Audigy Platinum*** **Creative** specjalnie przygotował zestaw głośników 5.1 **Cambridge SoundWorks 510D**. Zestaw wyposażony jest w wejście cyfrowe, co pozwala podłączyć go do ***SB Audigy*** za pomocą pojedynczego kabla. A wszystko to przy obsłudze sygnału 24bity/96 kHz na każdym z sześciu kanałów. Wbudowany wzmacniacz obsługuje w pełni EAX Advanced HD oraz sygnał 5.1 Dolby Digital. Jakość dźwięku uzyskiwanego z **SoundWorks 510D** jest niesamowita. Subwoofer o mocy skutecznej (RMS) 150 W odtwarzający częstotliwość już od 32 do 150 Hz potrafi dosłownie wstrząsnąć podłogą mieszkania. Dodatkowo cyfrowy wzmacniacz wbudowany w subwoofer wykorzystuje technologię aktywnego korygowania parametrów dźwięku (active equalization), która zapewnia wygładzony charakter wszystkich dźwięków z dolnego skraju pasma; co powoduje, że basy są nie tylko mocne ale i głębokie. Także pięć głośników satelitarnych o mocy skutecznej (RMS) 70 W robi swoje. Potrafią odtwarzać częstotliwości od 150 Hz do 18 kHz – mniej, niż standard Hi-Fi, który przewiduje odtwarzanie dźwięków o częstotliwości do 20 kHz ale to wcale nie pogarsza subiektywnej jakości dźwięku. Dynamiczna moc wyjściowa całego zestawu to aż 500 W.

W komplecie z głośnikami otrzymujesz kablowego pilota z regulacją głośności oraz podstawki pod głośniki satelitarne i subwoofera. Te pierwsze pozwalają na ustawienie kąta nachylenie głośniczków a do stojaka na subwoofer można przymocować pilot z regulacją głośności zamieniając go w przymocowane na stałe pokrętło. Nie zabrakło także kabli połączeniowych – są trzy sztuki o długości 3 metrów do podłączenia głośników przednich i centralnego oraz dwie o długości 5 metrów do przyłączenia tylnich głośników. Sam subwoofer wyposażony jest w zestaw gniazd wejściowych – jedno cyfrowe oraz pełen zestaw gniazdek analogowych – trzy stereofoniczne odbierające sygnał dla głośników przednich, tylnich oraz dla subwoofera. Nie zabrakło także wejścia, z którego sygnał rozprowadzany jest na wszystkie głośniki – można do niego podłączyć kartę dźwiękową, która nie posiada obsługi 4 i więcej głośników lub sygnał z innego urządzenia audio, na przykład odtwarzacza MP3.

Podsumowując – **MegaWorks 510D** to obowiązkowy dodatek do ***Sound Blaster Audigy Platinum***. W praktyce pozbawione jest wad, poza jedną, dosyć oczywistą – ceną. ❐

Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D	
producent	***Creative***
	http://www.creative.pl
polski dystrybutor	***Creative Labs sp. z o.o.***
adres	***ul. Bzowa 21***
	02-708 Warszawa
	http://www.creative.pl





Prawo Jazdy ABCD

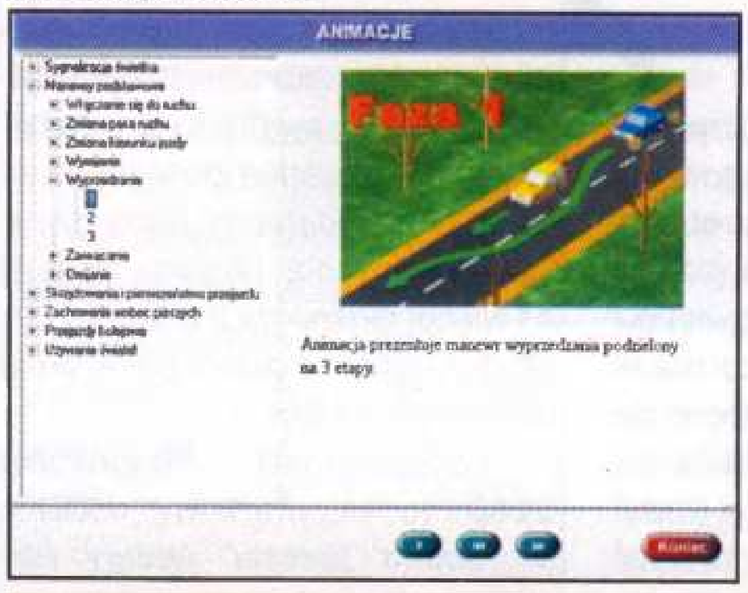
Auta na ekranie

Arkadiusz Matczyński

Firma **Marksoft** już od 5 lat wydaje program pomocny młodym kursantom w testach na prawo jazdy. Rok w rok program ten jest rozwijany, by w obecnym kształcie zadowolić wszystkich pragnących poszerzyć oraz usystematyzować swoją wiedzę. Aktualnie w sprzedaży dostępna jest wersja 3.0, zawierająca stan prawny na dzień 01.03.2002.

Nadzór merytoryczny nad programem sprawował młodszy inspektor Mariusz Wasiak z Zarządu Ruchu Drogowego Komendy Głównej Policji, co stanowi niejako dodatkowy atut produktu. Oznacza to, iż program nie powinien zawierać błędów merytorycznych, które mogą wprowadzić w błąd uczącego się przepisów. **Prawo Jazdy ABCD**, jak sama nazwa wskazuje, przygotuje do zdania różnych kategorii prawa jazdy, a więc na motocykl (A), samochód (B), samochód ciężarowy (C) oraz autobus (D). Istnieje także dodatkowa kategoria – użytkownika, w której sam możesz wybrać, z jakiego zakresu pytania chcesz otrzymać.

Prawo Jazdy ABCD dzieli się na następujące kategorie: nauka, słownik, animacje, wydruki, testy oraz edytor testów.



NAUKA

Nauka to nic innego jak podręcznik, w którym wydzielone są różne kategorie ułatwiające naukę. Możliwe jest także wyszukiwanie konkretnego słowa, dzięki czemu w szybki tempie możesz dotrzeć do interesującego Cię tekstu. Z podręcznika dowiesz się o aktualnych przepisach ruchu drogowego, znajdziesz także rady, jak należy się zachować na placu manewrowym oraz za jakie wykroczenia i w jakiej liczbie przyznawane są punkty karne.

SŁOWNIK

W słowniku znajdziesz wszystkie najważniejsze definicje pojęć związanych z ruchem drogowym.

ANIMACJE

Animacje zaliczyłem do podkategorii nauki, gdyż ilustrują sytuacje jakie można spotkać na drodze. Dowiesz się z nich między innymi, jak należy wyprzedzać, parkować, stosować się do sygnalizacji świetlnej, czy też zachować się na skrzyżowaniu. Program zawiera ponad 40 różnych animacji.

WYDRUKI

Ciekawą możliwość dają wydruki. Znajdziesz tam dwa gotowe wzory wydruków: Umowę kupna-sprzedaży samochodu, oraz Oświadczenie sprawcy kolizji drogowej.

TESTY

Oczywiście najważniejszą funkcją programu są testy. Od nich zapewne każdy będzie chciał rozpocząć zabawę z programem. Testy podzielone są na kategorie, które wymieniłem na samym początku. Każda kategoria posiada pewną liczbę testów z określoną liczbą pytań. Twoje zadanie polega na wskazaniu poprawnej (lub kilku poprawnych) odpowiedzi z proponowanych 4 odpowiedzi. Od momentu rozpoczęcia rozwiązywania testów uruchomiony zostaje zegar, który przez cały czas przypomina, ile czasu zajmuje Ci rozwiązywanie całego testu. Odpowiedzi są również rejestrowane, dzięki czemu po skończeniu testu masz możliwość sprawdzenia swoich wyników i w każdej chwili powrotu do źle udzielonych odpowiedzi. Dzięki temu będziesz miał możliwość skupienia się na pytaniach, które sprawiają Ci najwięcej kłopotów przy kolejnych powtórkach.

Przed rozpoczęciem pracy z programem możesz stworzyć swojego użytkownika, dzięki czemu w **Prawie Jazdy ABCD** może pracować większa liczba osób (np. gdyby dwie osoby jednocześnie przygotowywały się do egzaminów). Wszystkie testy, raporty, oceny zapisywane są wówczas w profilu bieżącego użytkownika.

EDYTOR TESTÓW

Edytor testów pozwala na stworzenie własnego zestawu testów z wykorzystaniem dowolnych pytań z każdej kategorii. Można tworzyć np. zestawy tematyczne, które następnie wybiera się z głównego menu jako kategoria użytkownika. Jest to doskonały sposób na przygotowanie testów dla drugiej osoby. Nie ma jednak możliwości dodawania własnych pytań i odpowiedzi.

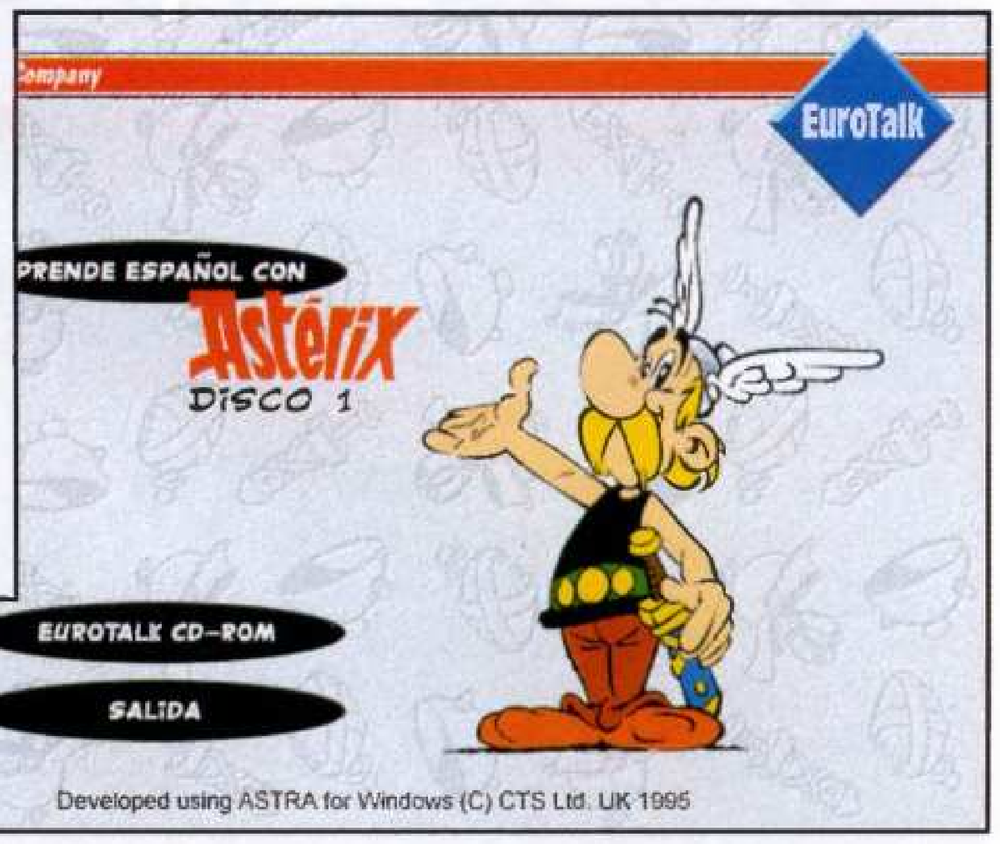
Prawo Jazdy ABCD to bardzo dobry program. Jeśli nie jesteś przekonany, że Twoja wiedza pozwoli Ci na zdanie w 100% egzaminu z prawa jazdy, to z pewnością powinieneś sięgnąć po ten produkt. Kolejne rozwiązywanie testów nikomu jeszcze nie zaszkodziło. Myślę, że cena 49,90 zł nie jest zbyt wygórowana. Szkoda tylko, że program jest sprzedawany w dużym kartonowym pudełku, a w środku nie znajduje się nic oprócz samej płyty z programem. Poza tym produkt bardzo dobry. ❐

Prawo Jazdy ABCD	
producent	***Fresh Computer Studio Audio Factory***
polski dystrybutor	***MarkSoft http://www.marksoft.com.pl***
adres	***ul. Perzyńskiego 2 01-872 Warszawa***
cena	***49,90 zł***
minimalne wymagania:	***P100 MHz, 16 MB RAM, karta graficzna SVGA, CD-ROM x6, Win95***

HISZPAŃSKI WEDŁUG GALÓW

Nauka języka hiszpańskiego z Asteriksem

Arkadiusz Matczyński



Pojawienie się filmu, w którym głównym bohaterem jest komiksowy Asteriks spowodowało wydanie różnego rodzaju gadżetów z nim związanych. Firma **Onet.pl SA** wydała serię pt. ***Nauka języków obcych z Asteriksem***. Jest to najnowsza seria kursów językowych dla zaawansowanych, stworzona przez **EuroTalk Interactive**, w której głównym bohaterem, narratorem i nauczycielem jest tytułowy bohater komiksów – Asteriks.

Programy są oparte na kultowym komiksie o niezwykłej wiosce Galów opierającej się najazdowi Rzymian. Z przyjemnością sięgają po niego nie tylko Ci, którzy uczą się języka na poziomie zaawansowanym, ale także miłośnicy przygód dzielnego Asteriksa. Dzięki zabawnym dialogom, rysunkom oraz działaniu magicznego napoju Galów, każdy może spróbować swych sił w pokonaniu zawiłości gramatycznych i trudności słownikowych. Do mych rąk trafił program uczący języka hiszpańskiego.

Como te llamas?

Język hiszpański nie jest zbyt popularny w naszym kraju. Zajmuje on dalsze miejsce w kolejności, po języku angielskim, niemieckim, francuskim, rosyjskim i włoskim. Tym niemniej coraz więcej osób sięga po podręczniki do języka hiszpańskiego i coraz więcej wydawców programów multimedialnych także ten język wprowadza do swojej oferty programów edukacyjnych.

Nauka języka hiszpańskiego z Asteriksem, to jak wspomniałem na początku, program przeznaczony dla zaawansowanych użytkowników. Mimo, iż z przyjemnością można pooglądać scenki z komiksów sympatycznego Asteriksa i Obeliksa, to bez znajomości podstawowych słów nie ma tu czego szukać. Program jest bowiem tak skonstruowany, iż służyć może zarówno Polakowi, jak i przedstawicielom innych krajów. W momencie jego uruchomienia, możesz dokonać wyboru języka, w którym będzie przemawiał do Ciebie narrator programu. Jest to m.in. język angielski, amerykański, niemiecki, włoski, francuski, portugalski, holenderski, szwedzki, turecki i polski. Narracja polega na przywitaniu w ojczystym języku oraz w momencie wybrania pomocy-przewodnika po programie na dokładnym opisaniu poszczególnych jego opcji. Na tym kończy się rola ojczystego narratora. Wchodząc w poszczególne opcje programu będziesz już wyłącznie skazany na hiszpańską mowę.

Co, gdzie, kiedy

Zanim zaczniesz swoją zabawę warto zajrzeć do opcji Wprowadzenie. Tam poznasz wszystkich bohaterów klikając po kolei w ich portrety. Następnie możesz przeprowadzić wywiad z Asteriksem i Obeliksem korzystając z listy pytań. Najciekawszą opcją jest możliwość wysłuchania historii i zapoznania się z interaktywnym komiksem. W nim, oprócz słuchania hiszpańskiej wymowy, możesz włączyć także oryginalny tekst, oraz jego polskie tłumaczenie. Również możesz skorzystać z opcji porad nauczyciela, w których znajdziesz całe słownictwo wykorzystane w scence. Gdy już nabierzesz wprawy i Twoja znajomość posługiwania się mówionym językiem hiszpańskim będzie dobra, to możesz zacząć nagrywać swój głos i wykorzystywać go w... filmie. Program pozwala na udanie się do studia i nagranie fragmentu historii z życia Asteriksa i Obeliksa. Jest to bardzo ciekawa funkcja, gdyż po dokonaniu takiego montażu można następnie usiąść wygodnie i na wielkim kinowym ekranie obejrzeć swoje dzieło. Oczywiście **Nauka języka hiszpańskiego z Asteriksem** oferuje także testy, które polegają na wskazaniu właściwego komiksowego kadru, pasującego do opisu narratora.

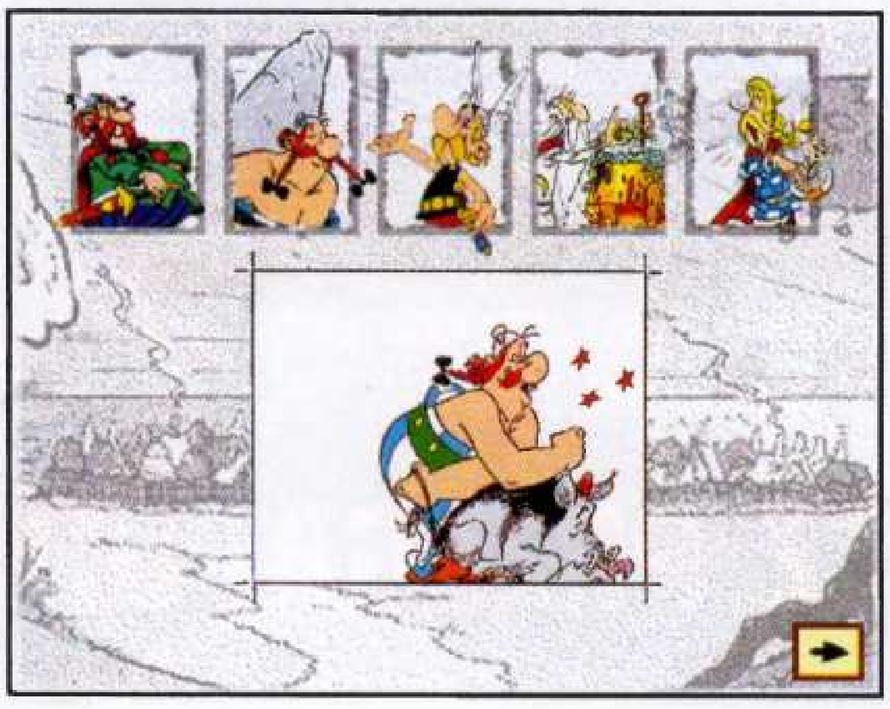
Nauka języka hiszpańskiego z Asteriksem oraz jak można się domyślać, cała seria, to produkt dość ciekawy. Jeśli jesteś fanem przygód Asteriksa i Obeliksa, a dodatkowo znasz język na poziomie zaawansowanym, to na pewno spędzisz miłe chwile z tym programem. Każda część z serii posiada 2CD, zapakowana jest w kartonowe lakierowane pudełko i niestety nie zawiera instrukcji. *Dobrze, że* jest funkcja w programie, która pozwoli na zapoznanie się z jego możliwościami. Produkt reklamowany jest dla użytkowników w przedziale wieku 9-90. Widocznie, już w wieku 9 lat można być na takim poziomie, który pozwoli sprawnie poruszać się po programie. Czego także i Tobie życzę. ❐

W SERII UKAZAŁY SIĘ:

- Język angielski z Asteriksem
- Język niemiecki z Asteriksem
- Język francuski z Asteriksem
- Język hiszpański z Asteriksem
- Język włoski z Asteriksem
- Język łaciński z Asteriksem

HISZPAŃSKI WEDŁUG GALÓW

producent	**EuroTalk Interactive**
	http://www.eurotalk.co.uk
polski dystrybutor	**Onet.pl**
adres	**ul. Wyspiańskiego 10**
	43-300 Bielsko-Biała
	tel. 0-33 811 91 80
	http://www.opm.pl
cena	**69,90 zł**



GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

Huczał ocean. Wakacyjne powietrze przesycone było wiatrem i wolnością. Dżoj-sti Bald siedział i wpatrywał się nieruchomym wzrokiem w cienką linię widnokręgu. Obok, na plażowym leżaku, szumiał laptop. Widać, że od dłuższego czasu graodan z niego nie korzystał, bo na ekranie błąkała się wielokształtna, kolorowa bryła screen savera. Nie wiedział, ile czasu tak trwał, gdy podszedł do niego Mish-kha Conq, ubrany, podobnie jak on, w plażowe kąpielówki.

– O czym tak dumasz, przyjacielu? – spytał, sadowiąc się obok.

– Wiesz, kiedy gry osiągną doskonałość? – spytał Dżoj-sti.

– Przez chwilę trwali w milczeniu. Z oddali dobiegał krzyk mew.

– Wtedy – ponowił – gdy z powodzeniem będą naśladowały miłość.

Mish-kha drgnął, gdyż nie spodziewał się takiego wyjaśnienia. Spojrzał w twarz kolegi. Nie było w niej radości. Nieopodal na piasku dostrzegł ślady dziewczęcych stóp biegnące w stronę wydm i za nimi znikające...

„Jestem biednym, zagubionym stworzeniem. Matka mnie nie kochała, a ojca nie znałem. Robię ortograficzne błędy, bo nie zdałem do drugiej klasy. Wyrzucono mnie ze szkoły za rzekome zaburzenia zachowania. Potem był poprawczak i pierwsza dziewczyna, która mnie rzuciła, bo raził ją mój platfus. W pracy mi nie szło, więc zacząłem pić. Nie mam przyjaciół i strasznie chciałbym się wyżalić komuś wrażliwemu i współczującemu. Niestety, nie posiadam zdolności artykulacji, a jedyny dźwięk, jaki mogę wydobyć to..."

– Roooooaaaaarrrrrrrr! – zaryczał obcy, wyskakując z ciemnego rogu.

Marine zareagował błyskawicznie. Z lufy trysnął żywy ogień, zwiastując szybką śmierć napastnika. Ciało potwora jeszcze chwilę skwierczało i wiło się w konwulsjach.

– Nie cierpię tej roboty – mruknął do siebie Marine i ostrożnie ruszył w głąb korytarza.

– Czasem mam wrażenie, że zostaję w tyle – zwierzył się Mish-kha Conq Dżoj-sti Baldowi.

– A czemuż to, przyjacielu drogi?! – udał współczucie graodan.

– Bo kończę jakieś starocie, a tu ciągle wydają nowe gry.

– Chciałbyś ich nie kończyć i zaczynać inne?

– No nie, ale mam pretensję do wydawców, że tak się spieszą.

– No wiesz...

– W ten sposób mnie popędzają, a jak tu grać w pośpiechu? Przecież to nie łapanie pcheł.

– Kiedyś filmy science-fiction musiały mieć ciekawą treść, bo nie mogły czarować efektami specjalnymi. – stwierdził pewnego dnia Grao-tsy Łinkomande. – Podobnie zresztą jak gry komputerowe.

– A teraz? – spytał Kompucjusz Diuknuk.

– Teraz już nie muszą – odparł Łinkomande.

– Niby brak przymusu to dobra rzecz – skonstatował Diuknuk, patrząc w mieniącą się taflę jeziora.

– Niby...

POZNAJ INNY ŚWIAT

- Dlaczego, u licha, gramy w sieci?
- Sztuka wpinania – czyli jak dobrze podłączyć się do sieci
- Na tropie – sztuka wyszukiwania serwerów
- Co jest grane? – przegląd trybów gier
- FPS – Fragujmy Panowie Szybciej!
- Łowy z podziałem na role – gry RPG w sieci
- Szybsze niż SDI
- W świecie symulacji
- Odrobina statystyki
- Najpopularniejsze serwery
- Nie jesteś sam! – rzecz o środowisku graczy sieciowych
- Turnieje, ligi i puchary
- Cheat cheatowi... cheatem
- Macki sieci
- Etykieta w sieci
- Gdzie szukać innych – przegląd stron klanowych
- Granie na LAN-ie – budowa sieci lokalnej

TEGO NUMERU NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ!

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Roman Kamyszek, Bogusław Książkiewicz, Robert Jedynak, Marcin Seroczyński, Wojtek Kania, Daniel Wojtalak, Bartosz Bednarek, Havoc87, Marcin Pawlukiewicz. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 122.) lub pocztą elektroniczną na konto:
rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Idioto, tyle razy ci mówiłem – najpierw zagadać. Za-ga-dać! Dociera?!

Niektórym wystarczają marzenia.

No i co z tego, że ryjowiec – ale w I lidze!

Durnie, jak mówię za mną, to nie bierzcie tego dosłownie!

A ten gość, co kazał nam tutaj leżeć, to na pewno brat Hansa?

Leży na stacji lokomatywa...

E.T. – przestań się wygłupiać! (MS Train Simulator)

Matrix??!

Wesołe jest życie staruszka!

Co kropelka sklei, sklei...

Przezorny zawsze... ominowany.

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

ŻAR! GORĄCO!!! JA CHCĘ DO DOMU! DO KOMPA I OEGO CHŁODZĄCEGO WIATRACZKA!

SPOKOJNIE, HART! POBAWIMY SIĘ W NOWĄ GIERKĘ PLAŻOWĄ. TO ZAPOMNISZ O GORĄCU!

GIERKĘ?

TAK! W SKOJARZENIA. DOPASUJ LUDZI DO GRY. TEN GOŚĆ... TO WORMSY!

SYNKU! ODKOP TATUSIA!

SYNKU!

AAA, ROZUMIEM! TEN TO BARBARIAN! JAK W TEJ STAREJ GIERCE NA C-64.

— PSIIIINA.

TO MAJĄ BYĆ FORTYFIKACJE, SYNU?

CHLIP!

TAK, SOLDIER OF FORTUNE!

HE, HE! A TO WYZNAWCY STAREGO DOBREGO DOOMA!

MUSZĄ NIEŹLE CIERPIEĆ W TYCH CZERNIACH!

TAAK? TO SPÓJRZ NA FANÓW HEROSÓW!

TO BEZSENSU, MARIAN. ZANIM ZŁAPIĘ PIŁKĘ, ONA SIĘ JUŻ ODBIJE. TA ZBROJA JEST ZA CIĘŻKA!

TAP, MACIEK, TAP!

TXT. & GFX.

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI * LOGA

AK.100001

AK.100008

AK.100009

AK.100013

AK.100019

AK.100026

AK.100053

AK.100056

AK.100075

AK.100085

AK.100130

AK.100159

AK.100185

AK.100186

AK.100220

AK.100234

AK.100802

AK.101030

AK.101516

AK.101652

AK.101667

AK.101976

AK.102597

AK.105285

AK.105440

AK.400114

AK.400804

AK.401344

AK.402265

AK.402268

AK.200001
Gunman

AK.200152
Ojciec Chrzestny

AK.200302
Archiwum X

AK.200012
Gliniarz z Beverly Hills

AK.200204
Mission Impossibile

AK.200304
Greg Zorba

AK.200075
007 Bond - dr No

AK.200274
Gwiezdne Wojny - Mos Eisly

AK.200439
„Gdybym był bogaty"

LOGA * DZWONKI * LOGA

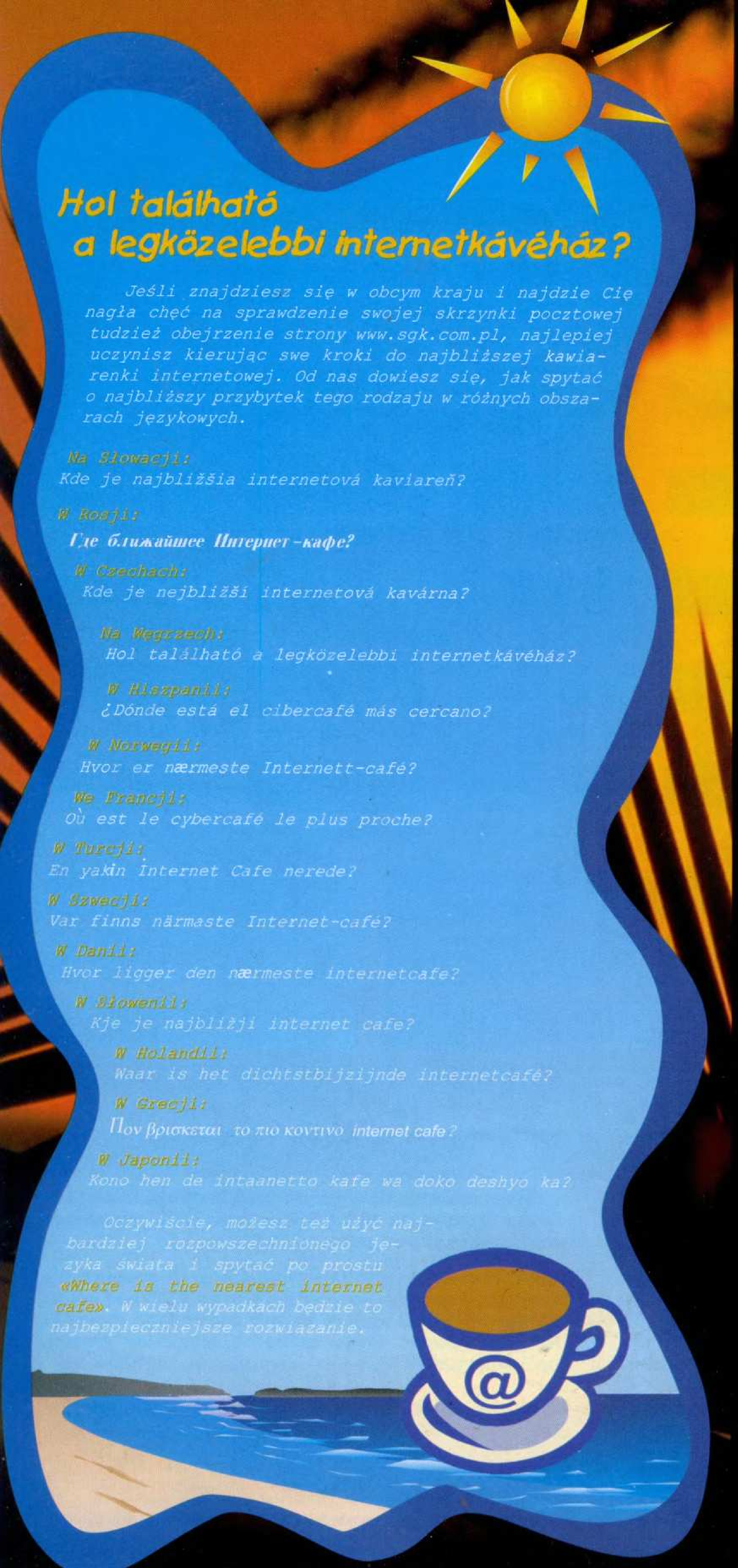
- **Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.**
- **Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203**

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

– Koszt: 1 zł + VAT. Przed wysłaniem SMS zapytaj o zgodę rodziców lub opiekunów.

– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat.



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 8/02 (116) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchołski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski Wiktor Żwiklewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

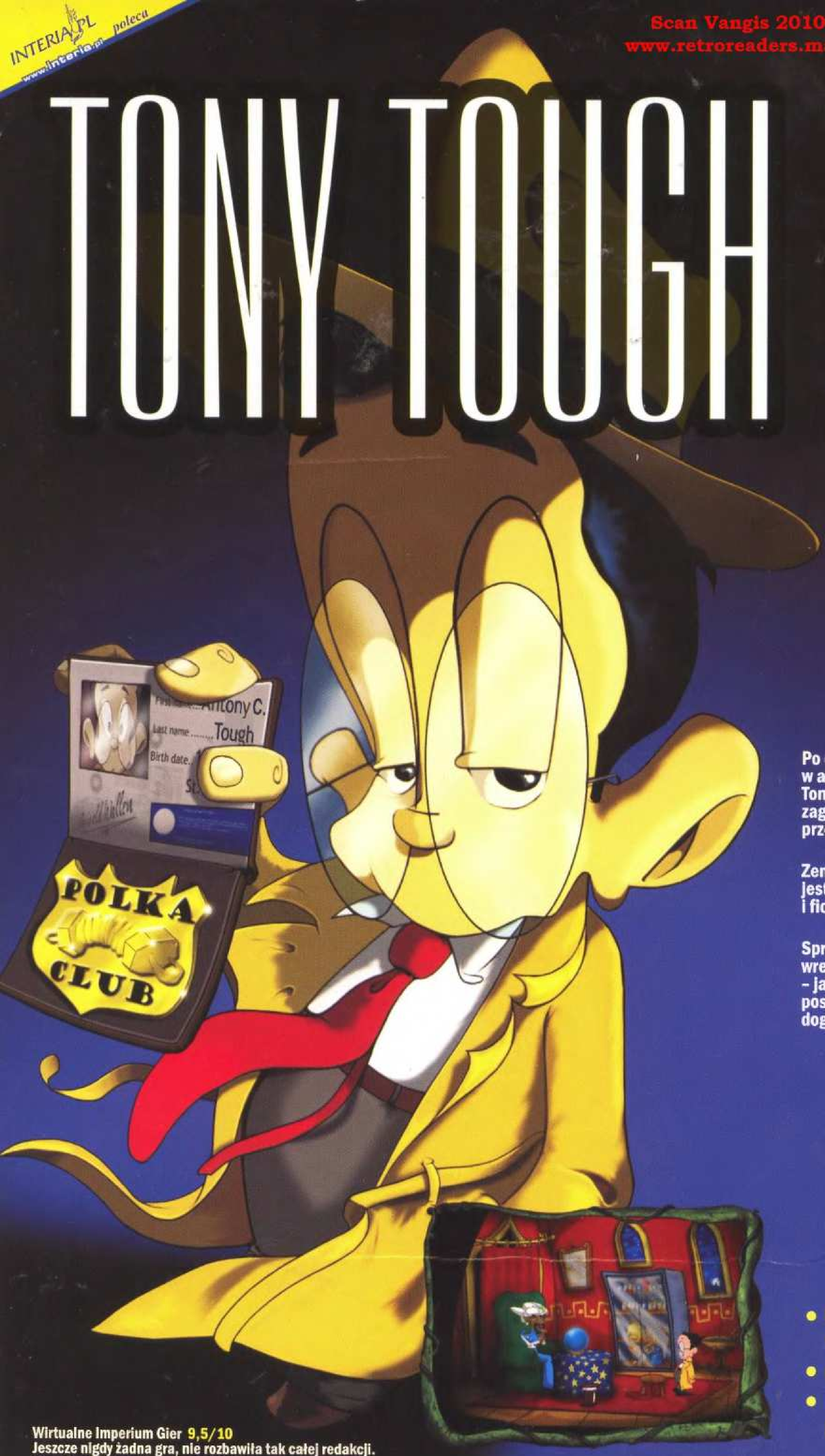
e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

INTERIA.PL poleca www.interia.pl

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl

TONY TOUGH



Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.

- kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa
- doskonała nieliniowa fabuła
- 16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakręconych postaci

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeszcze nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji. Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

Interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.

Interia.pl 8,5/10 | Wirtualne Imperium Gier 9,5/10 | wr.pl 9/10 | Strefa.com 9/10 | Login Point 8,5/10 | gry.hoga.pl 9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!

techland software publisher

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl